

模拟与游戏

编辑出版　《模拟与游戏》杂志社
主办单位　中国新闻出版联合有限公司
制　　作　《模拟与游戏》编辑部
策　　划　于果
主　　编　龙二
编辑部主任　COTOLO
专栏编辑　WDPQU、微风
　　　　　Xingji Labs、Master_Z
美术编辑　红帽
设　　计　Z’Studio工作室
特约撰稿人　楚江、李可文
　　　　　MugenChina
　　　　　电子DIY工作室
Email　Hong_Mao@mesky.net
电　　话　010-84845020转803
传　　真　010-84842859
企宣推广　北京华傲祥书刊发行中心
电　　话　010-84845020转805
广告代理　雷峻广告
广告许可证　工商广字第1121号
出版日期　每月15日
定　　价　人民币：10元　　港币：15元

Contents

2003年6月号　总第九期

模拟器篇

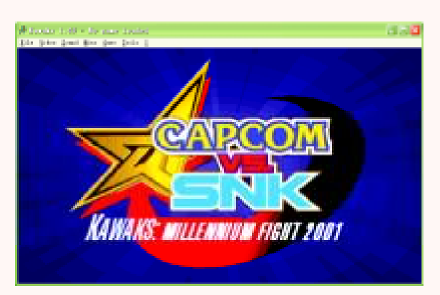
EMU-ZONE：Cotolo

■Calice

随着CPS2Shock的更新，Calice这个CPS模拟器也紧跟着支持了最新的两个CPS2游戏。如果不是Nebula、Kawaks等模拟器最近的低调，人们甚至会渐渐淡忘掉Calice这个CPS2模拟器大家庭中的一员。话说当时Calice刚刚面世，正值Nebula和Kawaks大红大紫之际，刚推出便不能以很高的完成度来从两位大碗的支持群体中挖掘一部分属于自己的FANS，Calice的出道可谓步履维艰。本着存在即是合理的态度和孜孜不倦对模拟效果的改良，Calice和众多主流模拟器一同走到了现在，在这里我们还是祝Calice一路走好。



■Kawaks



Mr.K因为不满最新的NEOGEO游戏被模拟而离开了Kawaks的开发战线，最新的Kawaks由CPS2Shock代理发布，这其实是很多人意料之中的事。以前还有人猜测Mr.K和Razoola是同一个人，而且当年Sardu离开Bloodlust之后CPS2Shock还代理发布过Callus呢。与Callus的情况很相似的是，Kawaks具备很高的开发完成度，就这样停止开发相信很多人都会感到惋惜。CPS2Shock代理发布的Kawaks 1.46加入了海量的新游戏驱动，从终止开发那时开始的所有游戏都基本被支持了，还新支持了几个非官方发布的NEO新游戏。不过依我看CPS2Shock代理发布Kawaks新版的原动力在于增加对那个UNIVERSE BIOS的支持，这个由Razoola搞出来的怪异BIOS不放在Kawaks里面调用未免太可惜了。

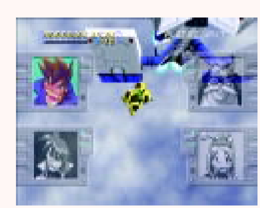


■Nebula

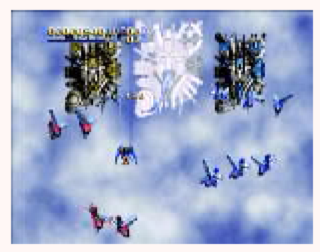



相对于Calice和Kawaks，Nebula的更新步伐是来得最慢的，ELSemi看来是在忙着弄别的工程吧。除了新支持两个CPS2游戏的例行公事外，Nebula这次的更新内容还真不算多。与Kawaks相比，Nebula似乎不大注重用户图形界面的美化，而将大部分精力放在了游戏图像渲染的加强上。这次对跳帧算法的改良可以看成是ELSemi在这方面的关注有所加强的倾向。在这里我想请教各位读者一个问题，Nebula怎么在模拟器上显示帧数：）

■GiriGiri



上期给大家简单地介绍了这个土星模拟器的破解版，大家用了之后感觉如何？反正这个月可以说是土星模拟器占据了大量站台的新闻更新，接踵而至的各种土星模拟器测试报告、前端改良更是令论坛内的论题如潮水般增多，笔者有幸在闲暇之余下载了几个土星的光盘镜像，发现在模拟器上运行的效果还远远没有达到理想的程度。声音模拟的效果不算理想，速度也只能达到极限40帧左右。话说回来本人在SS主机上玩恶魔城都还出现过跳帧的现象，SS主机性能的不足恐怕也是一个很致命的因素。不过既然是目前完成度最高的SS模拟器，杂志会在这期给大家做一个详细报道，希望大家在本期焦点文章中能够找到属于自己的答案。



模拟器篇

■VBA



最好的GBA模拟器更新到了1.5版，大量的修正中包含对一些特殊存档格式的支持，比如1M闪存。记得在买GBA之前，我还和朋友争论过到底在模拟器上玩GBA游戏好还是在GBA上面玩效果好。现在看来其实即使模拟器做得最好，它还是不能完全取代真实的主机的意义。更何况模拟器由于会涉及到版权的问题而对程序的开发部分有所保留，所以说如果你真正喜欢某台主机、某个游戏，支持游戏厂商购买正版才是首先要考虑的事。

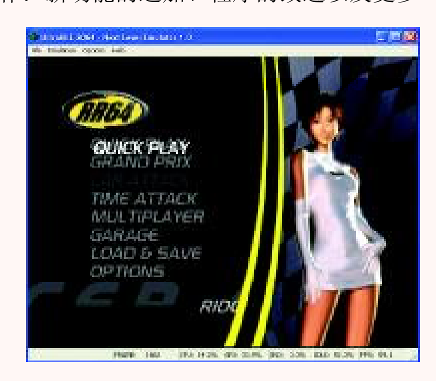


VBA 1.5版新增的一个支持更换外壳的功能可谓是别出心裁，它让人们在等待模拟器更新的同时不至于感到枯燥乏味。外壳的支持在早期会有一些问题，不过Fogotten很快推出了修正版本。一时间各大模拟器网站和论坛都开始讨论起各种各样的外壳制作方案来，杂志的光盘中附送了一些VBA的精美外壳文件，大家可以自己去亲自尝试一下到底效果怎么样。

■UltraHLE 2064



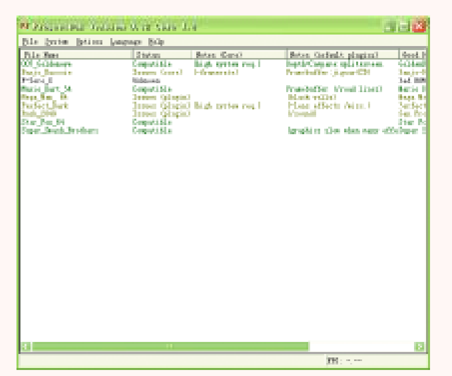
UltraHLE 2064这个继承原版UltraHLLE的N64模拟器已经很久没有消息了，很多人认为这项计划已经中止了，其实不然。小组成员DominaTor在 NGEmu论坛发布的一条消息宣告了该N64模拟器的回归，如果从抓图来看很难把握确切的更新信息的话，那么我可以告诉你近期进行的都是改良性质的工作：新功能的追加、程序的改进以及更多错误汇报的需求。作者很难主观的评定速度的提升率，不过在他的K6-2 525Mhz CPU、TNT2显卡上用Jabo的插件很多游戏居然能够达到全速，这还是在网上冲浪并且拥有很多其它任务窗口的前提下实现的。当然很多人最希望看到的还是兼容性的提高，一切的谜底有待新版发布来揭晓。



N64模拟器的前景由于Pj64的高完成度而略显模糊，不过像UltraHLE这样锲而不舍的追赶者还真有不少，什么时候家用机模拟器的竞争能够达到街机模拟器相当的程度，这是包括笔者在内的所有家用机模拟爱好者所希望看到的。

■Project64K

著名的N64模拟器Project64的衍生版本，据说作者是委内瑞拉籍。与Mame32k的含义一样，模拟器名称后面加了一个K的意思就是基于Kaillera服务器可以进行联机游戏的版本。不过模拟器采用的是早期的Pj64 1.4内核，在兼容性上面大打折扣，而且联网对声音和手柄方面的同步要求非常高，配置不高的玩家建议在联网的时候关掉声音以确保速度。目前模拟器的最新版是0.12，由于完成度不是很高所以还没有引起太多人的重视。



Kaillera是目前最为成熟的联网服务器，N多街机、家用机模拟器都将它作为联网对战的最佳平台。N64最多支持Play人数是4个，所以联网对战在理论上可行性还是很高的。

■PSXeven

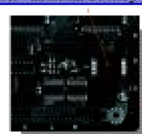


近来更新得最频繁的PS模拟器就是这个PSXeven了，笔者都没有空一个一个版本去测试，上次提到那个三维缩放的功能不知道有没有读者测试过，个人感觉是很好玩。现在PSXeven最新版本已经是1.6b了，还没有试过的朋友可一定要拿个来玩玩看哦，哪怕是体会一下作者赶超ePSXe的决心也好啊：）

■CPS2Shock

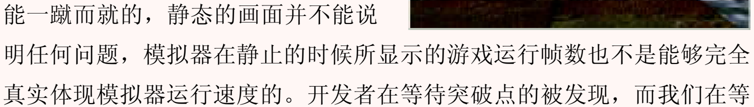


继上个月公布了CPS2基板的解密数据，CPS2Shock在基板自毁的研究上进一步深入，并且成功实现了建站初期的梦想，以一块修改过的R ROM打回主板的方法实现已经损坏CPS2主板的复活，也就证实了当初的设想是正确的：在不知道CPS2基板加密原理的情况下，采用修改过的P ROM直接覆盖掉加密区域的方式是能够绕过加密区实现电源重启的。Razoola还在CPS2Shock开设了CPS2基板修复的业务，有兴趣的朋友可以自己尝试或者耗费一定的费用拿你的已坏基板寄过去试试运气。

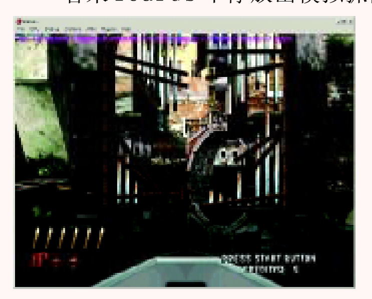


同时随着解密原理的公布，CPS2最后几个游戏的解密文件也很快的被释放，这个月放出的是107：《Super Street Fighter 2》（Etc 930911） 108：《Mighty! Pang》（Japan 001011），大家可以从我们的光盘中找到相应的模拟器和ROM。

■Icarus



看来Icarus不停放出模拟抓图的习惯丝毫没有改变，现在DC游戏《刀魂》的画面还存在少许的问题，不过问题已经不大了。人们都在等待这些传奇机种的模拟，包括我。不过就现在的情况来看，DC的模拟是不可能一蹴而就的，静态的画面并不能说明任何问题，模拟器在静止的时候所显示的游戏运行帧数也不是能够完全真实体现模拟器运行速度的。开发者在等待突破点的被发现，而我们在等待成熟模拟那一天的到来。



■The Legend of Zelda - Ocarina of Time Master Quest



2003年放出的N64 ROM，老外们在IRC上聊天的时候这么称呼它。其实这个N64 ROM来源于NGC的游戏《萨尔达传说－风之杖》的附带特典光盘，CZN小组硬是活生生的将其从光盘中提取出来，做成了ROM。严格的说这个N64 ROM是64DD格式的，不是标准的N64规格。不过可以用支持64DD规格的N64来模拟。如果你想要将其烧到N64主机上玩，就必须打上小组制作的ips补丁，而且还必须忍受一些声音方面的问题。



本期杂志光盘附送了这个被称为《里之时之笛》的N64 ROM（“里”在日文中含有另一面、反面的意思），该游戏咋一看与美版的《萨尔达传说－时之笛》没有本质的区别，不过只要你深入进去玩，你会发现这是一个完全不同的游戏，迷宫、谜题以及众多隐藏要素的更改和加入，让你能够体会到众多全新的玩法。

■Satourne

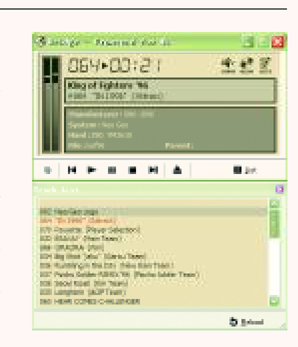


不要光顾着研究Girigiri破解版，还有人记得这个来自法国的Satourne吗？如果没有Girigiri破解版的出现，SS模拟器的主导者应该一直是它才对，毕竟Satourne是“最接近现实的SS模拟器”。作者在更新中提到光盘方面的问题已经找到并解决，目前主要是在图像模拟上还必须多下功夫。在速度方面的稳定性还不是很强，刚开始的时候模拟器可能会达到80帧的速度，不过在运行一些特殊游戏或者遇到特别情况的时候就很难得到一个平均值了。土星模拟器还有很长的路要走，我们需要做的和能做的，只有等待……什么时候土星模拟器能够像PS模拟器般普及，是任何一个土星模拟器爱好者的梦想吧。



■Bridge M1

M1是一个优秀的ROM声音播放软件，我们曾经在前几期杂志中给大家报道过FoxM1这个M1的前端软件。这次由Fujix发表的Bridge M1同样是一款M1的前端，而且更具Power。只要用过Bridge M1的朋友都知道，拥有歌曲名称的感觉就像这就是一个专业的音乐播放器，而日本人天生强大的学习能力让这款前端具备很大的潜力可供挖掘，这点大家可以从官方主页上面密密麻麻的更新信息看得出来。不习惯日文界面的朋友可以耐心地等待一段时间，因为很多迹象已经表明，Bridge M1主页已经有建立一个中文镜像站点的意向。



■BoycottAdvance



Gollum开发的GBA模拟器，很早就具备与VBA同等的竞争条件，不过Gollum似乎不像Fogotten版具备那种程序员固有的安分，总会去想办法搞些别的名堂来充实自己的开发过程。线上Java模拟器、与Ben-J等人合办模拟名人堂等等就是例子。尽管如此，BoycottAdvance还是凭借早期的明信片事件和不低的开发度在GBA模拟器群体中享有极高的知名度。

为了筹备新一版模拟器的发布，Gollum在主页上开设了一个问卷调查，主题是你希望在下一版中为模拟器加入什么新功能。其实仔细想想就知道，联网对战肯定是会排在第一位的，而事实也正是如此。老实说使用模拟器连线对战笔者还没有真正尝试过，有谁尝试过的可以给我们发来相关的测试报告吗。

■Metal Slug 4补丁

只要是认真玩过《合金弹头4》的朋友都会有这个印象吧，在打到最终BOSS第二形态的时候会有部分音源是缺损的，或者说是音量变小。当时我还以为是我机器的毛病呢，其实不然，格斗乐园的趴脚兄曾经在论坛Post过正确的《Metal Slug 4 》V ROM（声音ROM）数据，据说用该数据修正过的声音才是和街机完全相符的。由于官方破解组织迟迟没有公布相关的补丁信息，我还是暂时认为那里的声音问题是由于模拟器的不完善造成的呢。总之喜欢完美的朋友还是把声音ROM的补丁先打上玩吧，最起码这是目前为止《合金弹头4》在模拟器上运行的时候声音模拟得最好的方案了。



汉化情报站

EMU-ZONE : Cotolo

■九柳汉化作品——恶魔城晓月汉化

http://kuyagi.yeah.net/



恶魔城的最新作《晓月的圆舞曲》于5月8日成功发售，而实际上ROM早在5天前就已经被Dump了出来。汉化强人九柳在第一时间对该游戏进行了完全汉化，经初步测试效果还不错，没有发现特别明显的翻译漏洞和错误，推荐对日文苦手的朋友使用。

在这里还必须提一下的是，汉化达人shikeyu也在ROM放出后第一时间对外宣布招募《晓月圆舞曲》的汉化人员，照他的意思《白夜》的汉化工具完全可以通用于《晓月》，现在最需要做的是如何做进一步的改良。也就是说并不一定是要制霸所有GBA恶魔城的汉化工程，更多是因为感觉到自己会在这次的汉化过程中做得更好，为了向自己的极限挑战而做的再一次尝试。所以说大家不要忘记shikeyu的《晓月汉化版》制作工作还在进行中哦。

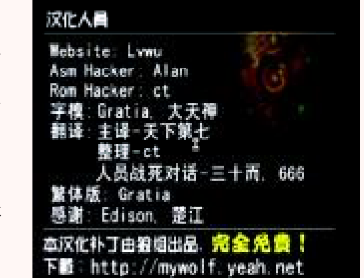


■流浪汉物语汉化



同样来自九柳的汉化小站，这个游戏可是Fami通历史上三个评分满分的游戏之一，整个游戏背景非常压抑，充满着宗教与人性之间的斗争，如果看不懂剧情，可以说是最大的遗憾啊。九柳在汉化该游戏的过程中压力可谓不轻，频繁受到lamer的攻击，不过还是凭借个人的毅力和对汉化的执著给整个工程划上了一个完美的句号。希望大家在细细体会中文剧情的同时，不要忘了汉化作者的辛勤劳动。





■狼组汉化作品——纹章之谜汉化

http://mywolf.yeah.net

本人最喜欢的一代《火焰之纹章》，拥有接近完美的游戏系统和绝佳的剧情，据说《封印之剑》正是借鉴了《纹章之谜》的系统而大受好评。本作汉化的主导人是ct，汉化的工作量十分之大。由于《纹章之谜》使用了漂浮文本，全文中没有指针，对话与程序控制代码混杂，汉化难度远大于一般游戏，ct几乎是手工完成了一半工作。其次，可以看出《FE3》的程序员对SFC程序的把握不够成熟；以至于多次重复劳动，例如，“/”这个字符，既有用文字方式写入的， 也有用图形写入的；甚至还有不少是写死在程序里的。所以，破解的工作量也非常大，大约是汉化《776》时的两倍。尽管如此，完全汉化版还是成功地发布了，大家就尽情地享受中文版的乐趣吧。

■《梦幻模拟战2》汉化抓图

来自狼组的Murphy放出了一些MD游戏《梦幻模拟战2》的汉化抓图，表示该游戏的汉化工作仍在进行中。其实《梦幻模拟战2》的汉化工作很早就展开了，本人早在两年前就玩过该游戏的不完全汉化版，记忆中好像还是白金站长发布的，如今白金兄已经很久没有关心狼组内部的事宜了吧？游戏的汉化效果看起来很值得期待哦……



汉化情报站

EMU-ZONE：dwt_so

■ Chrono 的奇妙冒险汉化作品

http://chronoz.yeah.net

chrono 已经有工作了，但是他的单位由于某些特殊原因禁止上网，因此他一直用学校的机器搞汉化。chrono 对汉化的执着真是值得我们学习啊（chrono 精神？！）！这次他放出了三个在一个月前就汉化好的游戏：《前线任务 0.99 汉化版》、《超级银河战士 0.8 汉化版》和《GBA 马里奥赛车 0.1 汉化版》。



由 SQUARE 公司出品的《前线任务》在 SFC 上受到大家的好评，日后，这个系列也成为了 SQUARE 的一块招牌。在 2002 年 7 月，chrono 就展开了对这款游戏的汉化，不过由于大量的文本，加上没有翻译，到现在才放出比较完整的测试版。有三位翻译参与此次任务，他们是：丑丑、hideyx 和 reichstudio。由于是三位翻译分别完成文本的翻译，所以翻译风格略有差异，不过从总体上来说已经不错了，字体和翻译都很到位，游戏应该是没有问题了。目前已知没有翻译的部分是：大部分的武器说明、几个酒吧的名称及一处商店的店主对话。如果大家发现其它没有翻译的地方和 BUG，就到作者主页的留言版去吧。

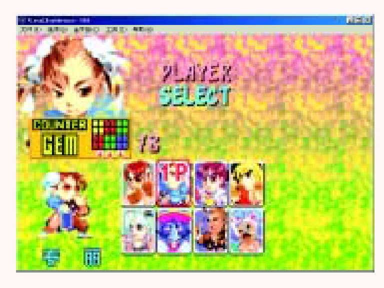


笔者接触《银河战士》系列的第一作是 GBA 版的《银河战士·融合》，玩过以后感觉非常不错。于是对 SFC 上的《超级银河战士》自然期待值很高。这个游戏 chrono 是用超任磁碟版制作的，因为 chrono 希望能在真的超任机上玩到这个游戏，可以用 ZSNESW 这个模拟器运行。遗憾啊，不能在我喜欢的 Snes9XW 模拟器上运行。由于这个游戏汉化的难度很大，很多文本经过了压缩，跟踪很不方便，chrono 只汉化了一小部分（状态画面和开始的剧情介绍）。不知道什么原因，GBA 版的《银河战士》是用 9X9 的字体，SFC 版上，chrono 仍然使用 9X9 的字体。GBA 版，看起来还比较清楚，而 SFC 版就惨不忍睹，字挤在一起，不好认，眼睛会看痛那种，希望 chrono 在以后的版本能把这个问题解决掉。



chrono 另外放出的一个游戏是 GBA 版的《马里奥赛车 0.1 汉化版》。关于这个游戏不用我多说了吧，从汉化的版本号也可以看出目前的进度，这个游戏只汉化了人名和状态，人物都很熟悉所以不像《机战》那样，翻译出来被人骂，只是我觉得 chrono“画”字的工夫稍差，这个游戏跟他以前汉化的游戏一样，希望他会做一些改进，或者找一个专门“画”字的人吧！

■ CGP　汉化小组作品



http://cgpteam.yeah.net

GBA 版《街霸方块 2》是一款移植度相当高的游戏，可以说是从 SS 上完美移植过来。CGP 汉化小组当然是不会放过这样一个优秀的游戏，就与 madcell 合作来完成这个游戏，目前进度是：人物胜利对话 100%、Street Puzzle100%、丹的教学模式 10%、菜单 0%。

《封印之剑》是非原班人马制作的“纹章”游戏，但是仍然得到了广大游戏玩家的认可，因此在各汉化小组论坛上要求汉化《封印之剑》的呼声很高，现在 water、枫の雪、不知所云三人已经开始对该游戏进行汉化。从发布的图片上看，字体、翻译的文本与游戏搭配得很好，目前汉化了前七章和每章的标题，相信不久就能与大家见面了。



汉化情报站

EMU-ZONE：dwt_so

■勇者汉化小组作品

http://www.chinaemu.net/zhuanti/necrosaro



goldegg 放出了他第一个汉化完成的作品《友情足球—4V4门球001汉化测试版》。这是一个足球游戏，看名称就知道是4人对4人，居然没有门将！这也叫足球？《4V4》在剧情上已经翻译完了，还剩必杀技的说明、菜单图片还没有汉化。汉化的效果非常的好，玩爆机也应该没问题。希望能看到goldegg放出更多的GBA汉化游戏，但是也要在完整汉化完《时空之旅》之后。

■熊组作品

http://bearteam.3322.net

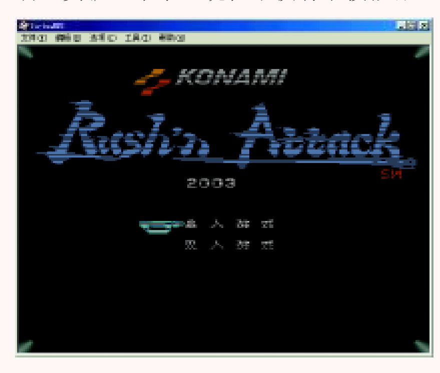


熊组在发布《FFTA》前发布了其处女作，一个小品级游戏的完整汉化版——《我是航空管制员汉化0.99版》。这个作品虽然不像《FFTA》那样有名，但投入了汉化者的全部热情与汗水。汉化度也十分高，不过也有一些地方没有汉化，一些地方还是繁体中文。对于这款游戏，笔者是强烈推荐的，以前由于语言不通的问题，根本就不会玩这个游戏，这次熊组放出来后，才知道这类游戏也做得不错。希望更多的小组能把这类以前不被我们了解的好游戏汉化出来，在这里我要感谢熊组为我们带来一款出色的游戏啊！

■FC汉化作品集



本月的FC汉化作品还真不少啊！光是《忍者神龟2》就有两个版本。一个是靳大治汉化的，经过他的“除虫”后，没有什么大问题了，不过拿叉那位应该叫“拉斐尔”吧，他汉化成了“爱因”，汗……而他好像被着了魔似的，每次汉化完的游戏都被别人先放出来，这次虽然没被别人抢先，但也有人汉化了，同情他……另一个就是樱组汉化的，这个版本人名汉化没有错，但是我发现了两处BUG：一个是显示关卡时是乱码，另一个是“人数”他汉化成“玩家”。不过总体感觉不错。笔者买的第一台游戏机时就只买了一盘“忍者神龟3合一”，记得当时是150大洋，那可是89年啊，贵就一个字，现在不仅有了模拟器，还有了“中文版”，又可以怀怀旧了,感动55555~



《绿色兵团》是sw_super汉化的，由于游戏字用得本来就不多，汉化就很简单。由于本人水平有限，一直没玩爆机，玩得最远的一次记得是第3关。不知道有多少关，也不知道“秘密武器”是什么了。



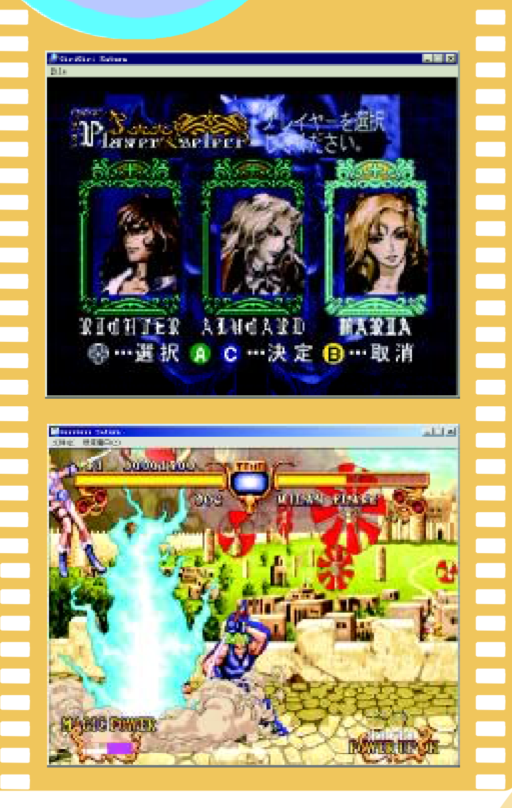
本月最让人惊喜的是顽石所汉化任天堂出品的《网球》，记得以前跟我表弟合作玩这个游戏时，一直是我在打，而表弟就用球拍“打”裁判，裁判也不罚他，呵呵。现在又玩这个游戏，唉水平大不如以前了，不知道要什么时候才能回到以前那种快乐的玩游戏，因为当时什么也不想，只知道玩，而现在人长大了，思想也复杂了……



世嘉土星模拟的曙光

GIRIGIRI 完全解析

图 / 文：Emu-Zone/WDPQU



本来这些日子是模拟器界的冷淡期，但国外某骇客忽然HACK掉SEGA官方版的世嘉第六代电视游戏机土星GIRIGIRI模拟器，使得模拟器界一下热闹起来！

HACK版模拟器对游戏兼容性还算不错，但所需的机器配置要求过高，如需要P4级的CPU、GF2以上的显卡、512MB的内存，否则想以60FPS的速度运行是不可能的。另外其使用也过于复杂，特别对于接触模拟器不久的新人来说，它实在是太困难了！不过只要各位看完下文后，会发现它实际也是很容易的。这里就要介绍模拟器使用的相关重要问题及模拟器配合模拟器前端（国内模拟器爱好者白河愁制作）来使用的简易方法！

考虑到有些爱好者的机器运行初级版本的前端也许有些问题，因此先简单地说明一下无前端的模拟器使用方法：

一、模拟器本身支持位于系统内的第一个CD-ROM及2352格式ISO镜像的土星游戏！如果要运行CD-ROM内的光盘游戏，则必须建立一个批命令或一个GSaturn.exe快截方式。建立批命令，先建个文本文件TXT，内容为：GSaturn.exe-DISK，然后保存改TXT名为BAT就行了。建立快截方式就更简单了，右键选定GSaturn.exe，建立快截方式，例如：J:\SEGASATURN\GSaturn.exe，那么改为J:\SEGASATURN\GSaturn.exe-DISK，保存就行了。也有可能会出现这样：“J:\SEGASATURN\GSaturn.exe”，当然改法也简单：“J:\SEGASATURN\GSaturn.exe”-DISK，保存完毕。把游戏光盘放入CD-ROM，点击BAT批命令或快捷方式就可以运行游戏了！

二、如果使用的是2352格式的ISO，那么先制作游戏的TOC文件。将游戏的GAME.BIN和GAME.CUE放在与Gentoc.exe同一目录下，然后建立批命令或快截方式（与CD-ROM的建立法一样，这里举一例吧），快截方式：J:\SEGASATURN\Gentoc.exe，改为J:\SEGASATURN\Gentoc.exe GAME.CUE

保存完毕。点击后自动生成TOC.BIN文件，然后编辑BASE.INI，将里面的内容修改一下：

DISK1TOC=J:\SEGASATURN\TOC\TOC.BIN
DISK1IMG=J:\SEGASATURN\ISOS\GAME.BIN
AREA=1

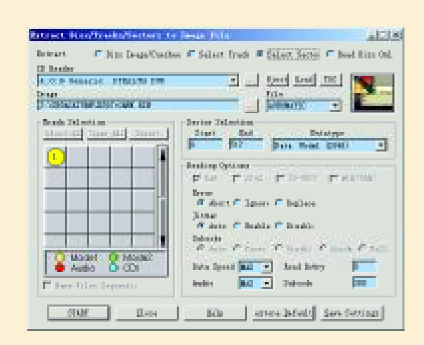
第一行为游戏的TOC文件，第二行为2352格式的ISO文件，第三行是区域码，而目前所知道模拟器支持了八种区域码，见下：

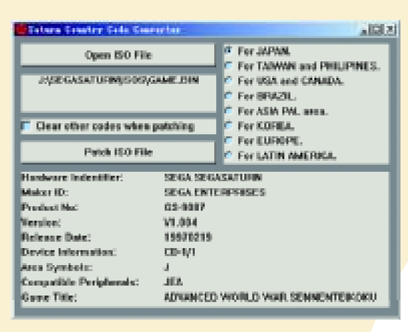
1 = 日本 （J）
2 = 台湾 / 菲律宾 （T/P）
4 = 北美 / 加拿大 （U/C）
5 = 巴西 （B）
6 = 韩国 （K）
10 = 亚洲 （A）
12 = 欧洲 （E）

13 = 拉丁美洲 （L）

通常用的最多的还是日本、北美/加拿大、欧洲版本的游戏。如果运行的游戏是欧版的，则区域应改为AREA=12，不管运行的是CD-ROM内的光盘还是镜像，游戏的区域码一定要对应模拟器，否则游戏是没法启动的！

三、编辑模拟器的GAME.DAT文件，使游戏运行得更加完美，不过必须要取得游戏的编号。如果使用的是光盘游戏，游戏的包装封上会有印，例如：GS-9010，如果找不到光盘的编号，可以用老版本的CDRWIN制作游戏的档头，如图（详细的镜像制作方法文中会有介绍）。





只要选好光盘的光驱，设置如下，建立个GAME.BIN镜像文头文件，然后按START便可以制作了。制作完后，可以使用Satcconv.exe工具查看文件中的编号，如图中的GS-9087就是游戏的编号。

得知了游戏编号，下面开始编模拟器的GAME.DAT。编它时可以用WINDOWS自带的记事本来打开，如此编号游戏的书写应为：

```
;ADVANCED
[GS-9087]
PriorityMode=1
EdsrShift=1
VSync=30
FrameWait=166
BankChck=1
CDWait=1
CharPtnChck=1
OneSectorWait=1
DistSpriteCheck=1
```

然后保存就行了。另外还可以自行更改游戏的设置项目，行一“;ADVANCED”为游戏的注释，可以不要；行二“[GS-9087]”是游戏的编号，记得必须前后有中括号[]，以下的行都是游戏的设置，共十三项，具体表示为：

PriorityMode	=0(1)	图层交换模式
EdsrShift	=0(1)	EDSR命令是否执行
VSync	=40(10-60)	音乐是否与画面同步
CDWait	=1(10)	DISK读取的时间
FrameWait	=166(10-800)	FPS等待时间
MaxTexCnt	=1200(200-8000)	最大线形
BankChck	=0(1)	效果设置，比如闪烁等
CharPtnChck	=0(1)	如见有乱码的字形可启动它
ADXStream	=0(1)	是否带ADX音乐的播放功能
OneSectorWait	=0(1)	部分DISK扇区需等待
NormalSpriteCheck	=0(1)	正常的贴图
ScaleSpriteCheck	=0(1)	是否运用了贴板的图层
DistSpriteCheck	=0(1)	前置透明图层

知道了这些，就可以进行自己系统的最优设置了！

四、简易的使用方法在前两点已经说过了，这里就开始说模拟器目前存在着的一些问题，也就是FAQ吧！

Q：机器无法读取光驱内的CD游戏？读取时会出现写入TOC文件的失败！

A：模拟器只支持一个光驱，也就是系统内唯一的一个光驱，如果有多光驱，请禁用。设置好一个光驱后，必须重启系统！

Q：运行模拟器时会弹出DSOUND和CD-ROM的错误信息，这是怎么回事？

A：如果出现DSOUND，请重装最新的声卡驱动，并装DirectX8.1以上版本的系统工具。而CD-ROM的错误是特指WINXP用户的错误，只要双击模拟器自带的***.SDB文件即可自动注册文件！

Q：有些游戏运行时候，会出现图层问题？比如只能听音乐，但黑屏，看不见图像！？

A：先取得游戏的编号，然后编辑GAMES.DAT中的DistSpriteCheck=1，这样或许能成功！

Q：模拟器有些什么功能热键吗？

A：F4显示FPS，键盘的1、2→9、0均为各部分的图层热键，ALT+ENTER或鼠标确定键点击游戏屏幕为全屏或窗口！

Q：如何将CD制成ISO文件？

A：可以使用一些CDRW的刻录软件来制作ISO，而且制作的ISO必须为2352的RAW格式！

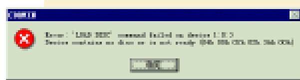
Q： 为什么某些ISO不能正常运行，只能返回九珠画面？

A： 先查看ISO是否2352的RAW格式。如果不是，请使用DAEMON+CDRWIN转换即可。如果确定是 2352 格式的ISO，仍然是进入九球画面，那么这个2352格式的ISO是不正确的，请先转换为2048格式的ISO+WAV+CUE，然后再使用DAEMON+CDRWIN转换为正确的2352格式的ISO。

五、制作2352格式的ISO，使用的最好工具为CDRWIN，其实也可以使用其它兼容工具，只要能生成正确的2352格式的BIN+CUE就可以。而这里就以经典土星游戏《恶魔城X——月下夜想曲》为例，制作它的光盘镜象。

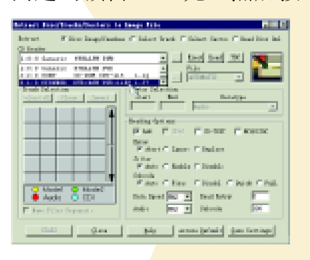


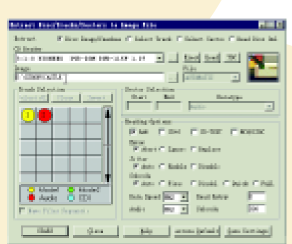
打开CDWIN（注意不要使用4.0或者以上版本，本文以3.8A版本为例）先选第3个图标。



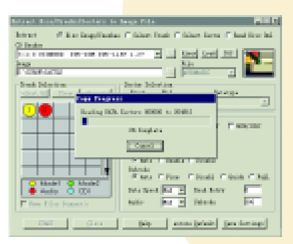
可能会出错，不用管。

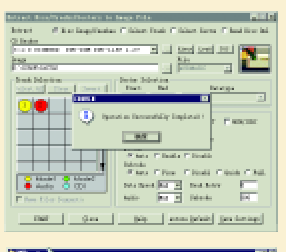
选择自己适当的光驱，设定好文件存放路径，注意空间起码预留700兆，然后按START。

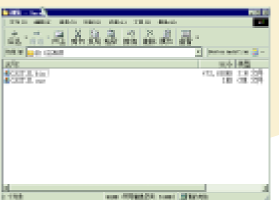




等进度条都走完后，硬盘上就会生成两个文件。这样，游戏的2352格式的ISO就制作成功了。如果要编写CUE文件也可，使用文本打开就可以，只要记得编写的绝对路径就行了，还有尽量使得CUE和BIN的文件同名，例如BIN文件为GAME.BIN，那么对应GAME.BIN的CUE文件也最好为GAME.CUE！



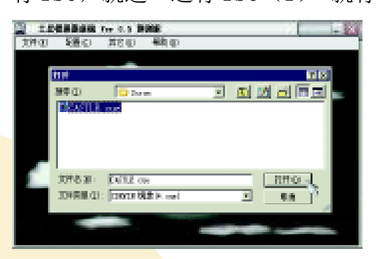




六、使用白河愁的前端运行游戏。其前端的使用就好象使用傻瓜型照相机那么简单，只要将其放到与模拟器同目录下就可以正常运行了！正确运行的话，应该直接出现音乐动画（这里有个小秘技，在动画上按鼠标右键可以使音乐和动画都停止，再按一下就恢复，而且也可以根据自己的喜欢，自己更改Background.gif和FF8Dance.mid换掉原来的背景及音乐）！



一般来说基本上什么也不用设置，运行CD-ROM的话就选“运行CD-ROM（C）”，如果运行ISO，就选“运行ISO（I）”就行了。



运行ISO的话，直接选择镜象文件所在的目录，记得是CUE文件！然后就直接进入游戏，呵呵，是不是够简单！

此时前端会自动隐藏，待模拟器关闭后就会再自动出现。

因为考虑到作者共享，前端不能随杂志附送，故此只能提供下载的连接！http://emu.online.tj.cn/member/WDPQU/SSEmur05.zip

目前前端的更新如下：

功能介绍：

游戏的ISO可以放到任意目录，但必须带有CUE文件，支持的游戏区域有日本、台湾\菲律宾 、北美\加拿大、巴西、亚洲、韩国、欧洲、拉丁美洲等。

1. 能识别第一个光驱并读取光驱内的世嘉土星CD游戏；

2. 能读取CDRWIN的2352格式的ISO，其ISO读取执行文件为CUE，从而自动生成TOC.BIN文件存放于



TOC 目录内；

3.运行ISO时，可以自动识别游戏版本，国家区域，不需修改Base.ini文件；

4.对于运行CD游戏，可以先设置[配置]->[CD区域]，然后再运行CD游戏；

5.当运行ISO过后，游戏的资料会寄存于GAMES.DAT中，并能够根据前端的[配置]->[数据编辑]来修改资料（默认为关闭）。

功能预览：

1.手柄控制器的设置和存档目录 （默认系统盘：\WINDOWS\PROFILES\SATURN） 可以设置，存档目录必须为系统盘；

2 配置向导功能；

3.GAMES.DAT数据编辑；

4.可直接输入土星金手指代码CHEAT；

5.支持震动手柄（*）；

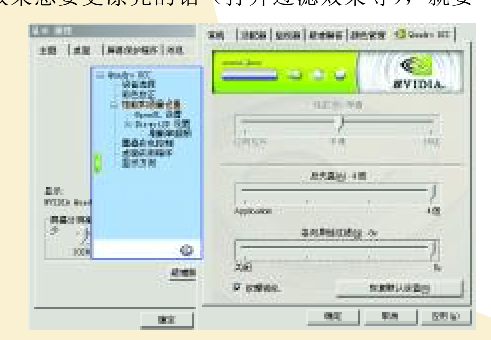
6.CPU超频模式，可以使游戏速度提高10到20FPS（部分游戏）；

7.ISO转换功能，能把2048的格式转换为2352；

8.BIOS转换模式，可以设置为日版或欧版的BIOS开机画面；

9. 多国语种切换。

六、效果想要更漂亮的话（打开过滤效果等），就要设置显卡，当然显卡必须要支持才行，以NV显卡为例（见图），如果NV显卡打开依然无效果的话，可以参考EMU-ZONE的社区内的这一贴子：http://gameclub.online.sh.cn/emu/showthread.php?s=&threadid=90580



最后祝各位模拟器爱好者玩得开心！

补充一

2048格式ISO+MP3转为2352格式的方法

从网路上取得的2048格式的ISO及其音乐文件MP3，是不能使用在模拟器上面的，必须转换一下。另外有些是不带CUE文件的，我们要自己制作CUE文件，例如在网路上取得的是GAME01.ISO、GAME02.MP3、GAME03.MP3、GAME04.MP3四个文件，先利用一些MP3转换WAV的工具，将GAME02.MP3、GAME03.MP3、GAME04.MP3转换为CD音质的GAME02.WAV、GAME03.WAV、GAME04.WAV，这里我推荐超级解霸配带的MP3格式转换器（Mp3Maker.exe），只要如图配置就能正常转换了！

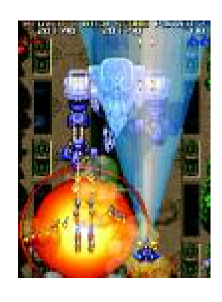






然后开始制作CUE文件，建立一个TXT文件，编辑如下：

```
FILE “D:\CDIso\GAME01.iso” BINARY
  TRACK 01 MODE1/2048
    INDEX 01 00:00:00
FILE “H:\CDIso\GAME02.wav” WAVE
  TRACK 02 AUDIO
    INDEX 01 00:00:00
     TITLE TRACK01
FILE “H:\CDIso\GAME03.wav” WAVE
  TRACK 03 AUDIO
    INDEX 01 00:00:00
     TITLE TRACK03
FILE “H:\CDIso\GAME04.wav” WAVE
```




TRACK 04 AUDIO
INDEX 01 00：00：00
TITLE TRACK04

路径正确后，保存，将TXT重命名为GAME.CUE文件，然后使用模拟光驱DAEMON载入它，再使用CDRWIN等工具就能制作出2352格式的BIN+CUE。如果遇到少文件或多文件，如ISO01.ISO加五个MP3文件，因为只是多了一个音乐文件而已，所以在上述条件的后面只加一条就行了，如下：

FILE“D：\CDIso\ISO01.iso”BINARY
TRACK 01 MODE1/2048
INDEX 01 00：00：00
FILE “H：\CDIso\ ISO02.wav”WAVE
TRACK 02 AUDIO
INDEX 01 00：00：00
TITLE TRACK01
FILE“H：\CDIso\ISO03.wav”WAVE
TRACK 03 AUDIO
INDEX 01 00：00：00
TITLE TRACK03
FILE“H：\CDIso\ISO04.wav”WAVE
TRACK 04 AUDIO
INDEX 01 00：00：00
TITLE TRACK04
FILE“H：\CDIso\ISO05.wav”WAVE
TRACK 05 AUDIO
INDEX 01 00：00：00
TITLE TRACK04

是不是多了一个呢，呵呵，如果ISO只加两个MP3的话，那么去掉以下：

FILE“H：\CDIso\ISO04.wav”WAVE
TRACK 04 AUDIO
INDEX 01 00：00：00
TITLE TRACK04
FILE“H：\CDIso\ISO05.wav”WAVE
TRACK 05 AUDIO
INDEX 01 00：00：00
TITLE TRACK04

保存就行了！

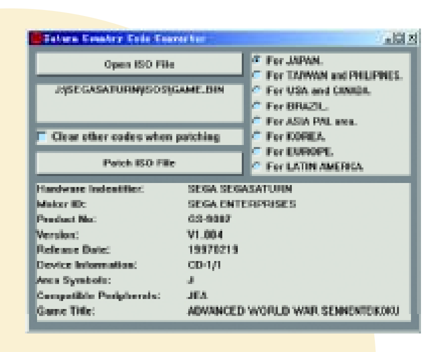
补充二

2048格式ISO+MP3或2352格式的BIN+CUE刻录到土星游戏机上玩

先得了解自己的土星游戏机SegaSaturn是日版机器还是美版机器。这里以日版机器为例，我们知道土星CR－ROM的读速最高为4X速，故它不支持CDRW的盘片，只能支持CDR盘片，而且刻盘时的速度最好为4X倍速，否则机器会不读盘！



如果遇到是其它区域的ISO，最好用Satcconv.exe工具转换，然后保存ISO就行了！



一般来说见到图上右栏目如果是For USA and CANADA的话，那么点一下For JAPAN，见前面的圆点，然后在Clear other codes when patching 提个勾，按下Patch ISO File就转换完成了，再烧录到CDR盘片中，这样土星机器就正常运行了！



光盘内附送模拟器工具、播放游戏中某些音乐、影片的工具、区域转换工具！

taka. E-mail:taka@comicer.net

图／文：Emu-Zone/Puyol



前言

CPS2全称Capcom Play System II，是日本著名游戏公司Capcom于1993年开发的业务用第二代街机基板。相比CPS的原祖CPS1（Capcom Play System)，CPS2在国内街机玩家的了解程度和知名度显得非常有限。这一方面取决于基板问世的时机，另一方面则是由于Capcom早期加密技术的不成熟导致廉价的Copy CPS1基板过早地充斥了主流街机市场。说句实在话，街机模拟器的最早流行起始于CPS1的模拟，也许有的朋友并不同意笔者这一观点，认为98年的Neoragex才是街机模拟的疯狂带动者，俗话说萝卜白菜各有所好，孰对孰错光凭主观的臆测是难以服众的，其实笔者也是NEOGEO对战游戏的疯狂追随者，甚至对CPS的认识要远远浅薄于MVS。不过既然本文重在介绍CPS，就不说那么多废话了（其实以上全是废话）。

序章：Callus的CPS1完美构架

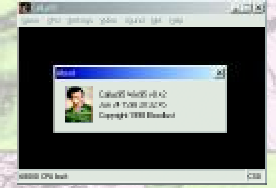


1997年底登场的CPS1模拟器Callus可以说是一个不小的奇迹，作者Sardu（同时也是FC模拟器NESticle、Genesis模拟器Genecyst的作者）当时在模拟的声望就如同现在的Mamedev一般，救世主之类的称号比比皆是……如果你至今仍没有机会接触到这个传奇模拟器，那么你的街机模拟生涯将留下一个莫大的遗憾。谁都不会想到简简单单的一个哈格市长图标下面竟然隐藏着Capcom第一代黄金基板几乎所有的秘密。自1998年Sardu成功解开CPS的Q Sound（CPS基板特有的声音系统）保护之后，一个CPS的传说完结了。伴随着RomList小组效率极高的Dump工作，CPS1的游戏收集和模拟过程已经进入了毫无疑义的倒计时阶段。

于CPS1模拟过程中春风得意的Sardu，试图按部就班地把研究的核心移到Capcom的第二代基板CPS2上面。



在当时的传统观念看来，CPS2只不过是CPS1的一个强化型号，破解和模拟CPS2只是时间问题。不过Sardu无可奈何的表情向我们真实的描述了当时的情景。与其说希望越大失望越大，不如说当时已知的所有破解方式都在CPS2铜墙铁壁般的保护措施面前无功而返。



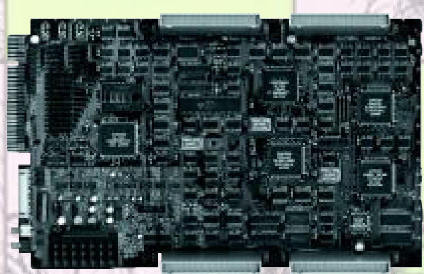
当时的Sardu认为，CPS2的破解需要一个种子数，基板的密文以这个种子数为基础来进行变换，理论上只要找到这个种子数，CPS2的解密就水到渠成了。而CPS2的68K核心最多也只有2的16次方种排列顺序，于是Sardu发起了一个多人参与的穷举破解活动，试图以这种最原始的方式来暴力破解得那个种子数。不过最后的结果表明根本不存在这个所谓的种子数，CPS2的基板内存在一种奇怪的算法，就是这种算法致使密文在不同的区域会以不同的方式出现，而且这个算法并不存在于已经被Dump的任何一个ROM当中。最终经受沉重打击的Sardu宣布停止了Callus的开发，Callus的奇迹被终结，新的时代需要新的英雄来开辟。

朦胧的求道之旅

CPS1和Callus的传说已经终结，CPS2的传说还在继续……以杰出的Dumper NAZ!为核心的ROM审核工程如火如荼地展开了，为了在解密之前确保已经Dump的CPS2 ROM的正确性和唯一性，NAZ!发表了著名的CPS2FAQ。这份FAQ在当时以及经过多次修订后到现

在，都被誉为最为权威的CPS2 ROM核对表。FAQ内的数据都是大量的Dumper经过反复核对后得出的，确保ROM与原型CPS2基板100%匹配。也许有的人会问，既然说加密算法并不存在于ROM当中，那么为什么还要在ROM上花费多余的精力呢？经常关注模拟器发展历史的朋友不可能不明白“模拟未动、ROM先行”这一简单的道理吧。在整个CPS2解密的过程中，如果没有NAZ!这份权威的FAQ作为根基，接下来的CPS2的解密过程不知道会出现多少不可预测的瓶颈。

Sardu在终止对CPS2研究之前指出，对于CPS2解密的研究可以从《Rockman The Rower Battle》这个游戏的CPS1/CPS2两块基板的对比中找到突破口。不过在当时那块《Rockman》的CPS2基板只存在于文献中，始终没有在现实中被找到并Dump下来，因此相关的说法也就与纸上谈兵无异。真正的破解突破口，是从另外两块CPS相似基板中找到的，那就是《少年街霸Street Fighter Zero》的CPS2和CPS Changer基板。说到这块CPS Changer基板，严格地说它既不属于CPS1也不属于CPS2系列，而是一块拥有CPS1图像和CPS2程序（或者说相似程序部分）的另类基板。两块基板的对比造就了新传说的开始，新的传说由一个名为CPS2Shock的组织所谱写。

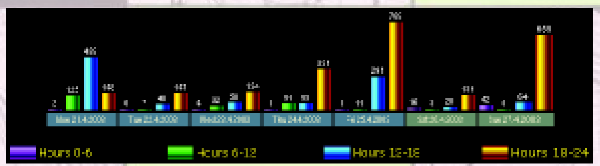


CPS2Shock-英雄的诞生



1999年9月27日，致力于CPS2解密工程的CPS2专业站点CPS2Shock成立，站台建立的主要目的是破解CPS2基板的加密以至于CPS2游戏能够在模拟器上重现，同时小组希望依靠网站这个平台来记载整个破解过程的成功发现和经验教训，并希望能够在访问者的心目中树立一个CPS2研究站点的形象。

与众多个人站点的建设初期一样，CPS2Shock在早期保持着很高的更新频率，除了进行CPS2Shock的解密探索外，站台的设计更是花费了大量的时间。由于初衷是建设一个CPS2的文化气氛很浓的知识站点，早期的建设主要花在CPS2 Game Info（游戏信息）的充实上，至今我们在CPS2Shock网站上看到的Game List分栏目就是在网站建设人员和游戏爱好者共同努力的结果，里面囊括了迄今为止最全面的CPS2 Rom（ROM信息）、Codes（ROM码表）、Manual（游戏简介）Sshot（游戏截图）Artwork（街机框体图）、Flyer（游戏招贴海报）。



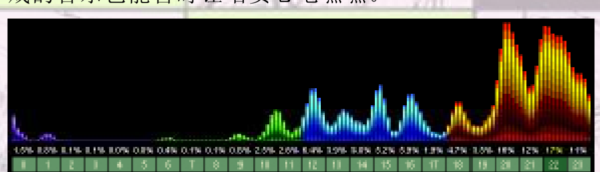
1999年，CPS2Shock大部分时间花在网站的建设上，不过有限的有价值的研究成果还是有的，通过对《Street Fighter Zero》两块基板的对比，他们得到了160字节的空白数据，并且这部分数据是有序而且固定不变的。这意味着CPS2基板的未加密区域正在逐渐被发现。与此同时，CPS2基板的CPU被初步确定与游戏板一样都是68K核心，如果确实如此的话，当时现存的大量68K核心资料将对今后破解工作起到不小的辅助作用。不过小小的突破却付出了沉重的代价，3块CPS2基板的自毁令破解的进展不得不暂时搁浅……如果当时的你对CPS2Shock略加关注的话，你不难发觉一位名叫Razoola的领导者已经站在了破解的最前线。只要你坚持阅读本文，你会发现正是这名来自爱尔兰的破解狂人，持续扮演着CPS2传说主导者的角色。

2000年，传说中的《Rockman The Battle》CPS2基板出现，CPS2Shock的报道重点开始转移到了CPS2 ROM的审核上，NAZ!的CPS2FAQ也时刻紧随其后刷新着最新的ROM数据。如果你曾经或现在仍是一名疯狂的ROM收集狂人，你应该能够体会ROM整理时那种欲罢不能的感觉，整理ROM会花费大量的时间，这同样是2000年前期CPS2Shock在没有足够的设备条件（3块基板自毁）的前提下最可能合理的进展写照。2000年3月，经历了不久的沉寂之后，Razoola宣布他们正在筹集资金购买一块EPROM读写设备以用于破解工作的继续开展，虽然尚需假以时日，不过好消息的接踵而至却丝毫不会让等待者感到无聊，那便是Callus的延续和Qplayer的发布。前者是由CPS2Shock在得到Bloodlust(Callus原作者Sardu的所属组织）的许可后继续改良而得到的版本，在做了众多的修

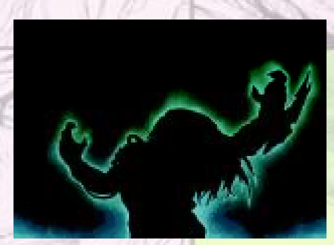


taka. E-mail:taka@comicer.net

正后将模拟器演变成适合于当时潮流的形态（MAME 命名规格的兼容、最新ROMSET 的更改等……）；后者则是由Barry Rodewald开发的一款Q Sound播放软件，既有了那么多的CPS2 ROM，并且经过了无数次的调整和验证，却一直形同鸡肋，正所谓英雄无用武之地。Qplayer 的出现能够让你先用这些ROM 满足一下听觉方面的好奇感，它能在不执行游戏程序的前提下将游戏ROM 的声音部分提取出来用播放器运行。没有游戏玩，至少听到CPS2 游戏的音乐也能暂时让咱安心心吧嘿嘿。



经历了半年多的经营，CPS2Shock 已经由当年凭借满腔激情建立起来的个人站点演变成一个由组织有规模的CPS2 专业文化站点，服务器也由GeoShock 转到了老牌模拟新闻站点Retrogames 的旗下。每个栏目的风格也基本确立，伴随着众多CPS 模拟器、ROM 的更新，在这里浏览和驻留已不再让人感到无聊和苍白，人们也已经渐渐认可并喜欢上了这个以破解CPS2 为初衷的专业站点。不过在很多人眼里，CPS2Shock 只要一天没有实现CPS2 基板的破解，它所存在的价值不会因为栏目的充实、周边的众多而有本质的改变。

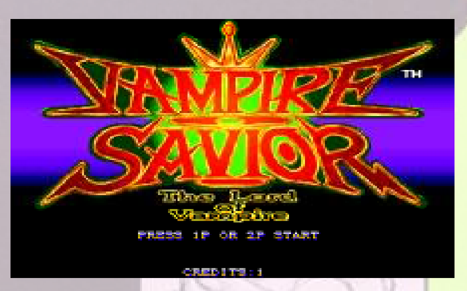


2000 年的6 月6 日，在现在看来那天对于CPS2Shock 来说似乎是个和愚人节性质差不多的日子，一张《异型对铁血战士》的游戏抓图出现在CPS2Shock 的主页上。大家都知道《异型对铁血战士》是CPS2 基板上的游戏，这张抓图难道意味着CPS2 已经出现在模拟器上了？其实不然，直到现在仍没有人能够说清那张图片的来源及含义。有人说是来自于P C 游戏《Wangy2》，更有人说是来自于CPS1 版本的《异型对铁血战士》，而且还不是普通的CPS1 基板，是由盗版商自行制作的CPS1.5 改版，不过从现在掌握的资料来看，CPS1.5 的游戏种并不存在或者说并没有发现所谓的《异型对铁血战士》，因此只能算是类似于愚人节的调侃罢了（笑）。

枯燥的调试－缓缓的前行

2000 年7 月，CPS2Shock 迎来了网站的第20 万位访问者，同时希望能够在30 万访问量之前啃下





CPS2 加密这块硬骨头。破解组织各方面的分工以及运作模式也逐渐趋于规范化，著名ROM 数据编写者Logiqx 开始取代Grendal74 成为了CPS2 ROM 数据的规范者，筹备了很久的EPROM 模拟读取器已经成为了现实，不过仍需要志愿者的募捐来完成新硬件的购置。这种自愿募捐以用于Dump 破解的方式一直被延续至今，也是迄今为止比较可行且还算理智的筹集方式。

2000 年8 月7 日，CPS2Shock 的核心成员Razoola 迎来了自己的31 岁生日，Jakesh 将一块《Vampire Savior（恶魔救世主3）》的基板作为礼物送给了Razoola。说到Jakesh，那就不得不谈谈1998 年底闹得风风火火的Callus 2 事件（Jakesh 正是该事件的核心人物之一）。Callus 于CPS2 的模拟进程中止步不前直接导致了各种猜疑与闹剧的产生，Callus 2 的出现被认为是Callus 的后继版本，支持了CPS2 的模拟，还放上了模拟器的运行抓图。最终，Callus 2 以骗局的形式被揭穿，那些从屏幕上截取的图片并非来自模拟器自身生成。不过在一些非官方的文献中记载着Callus 2 小组一些振振有词的驳论："没错，Callus 2 的截图是从TV 上截下的，但如果想得到CPS2 的图形并不是难事。没错，我们是在MAME 的CPS1 驱动基础上修改得到Callus 2，因为没有必要去为CPS2 重写内核。错就错在我们以为ROM 档是完整的，而事实告诉我们，我们还缺少一把关键的钥匙。"这些在当时被毫无疑问的认定为谬论的总结，或许在一年之后或者今天发表，情况就会完全不同。为啥呢，只要接着往下看你就会得到答案。



在2000 年接下来的时间里，CPS2Chock 一直在用他们那块做好的EPROM 读写器对CPS2 的基板构造进行着反复的核对，这其中还包括将《街头霸王－电影版》从CPS2 游戏列表中移除这种看似搞笑的小插曲。配合着这种枯燥乏味的机械化操作，NAZ!、Logiqx 等人也进行着机械化的更新，以保持最新的ROM 审核状态。同时CPS2 基板的核心CPU 已经被确认为典型的68K 而不是从680x0 家族中衍生出来的一个变种。在持续三个月的时间里，Razoola 用他那台EPROM 读写器得到了大量的CPS2 未加密数据，把CPS2 基板的加密

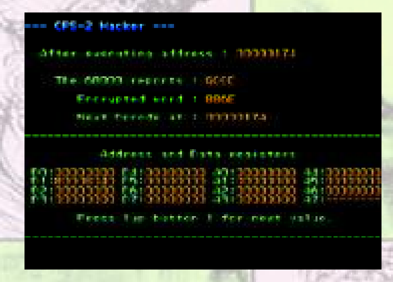
taka. E-mail:taka@comicer.net

区域缩小到了一个非常有限的范围内。当人们认为等待的终点还十分遥远的时候，沉默许久的CPS2Shock终于爆发了。

BREAKTHROUGH

2000年最后一个月的15号，CPS2Shock的主页上赫然打出了几个大字：BREAKTHROUGH！Razoola用他自己编写的软件从CPS2基板中得到了所有程序区域中的未加密数据。虽然这对于CPS2的模拟还算不上什么本质上的突破，但是得到所有的未加密数据已经是迟早的事，一旦得到了所有的未加密数据，那么便可以不管加密部分而直接用未加密数据替换掉实现模拟。其实这样做的原理相当于盲目的暴力破解，老实说当时的Razoola并不明白CPS2的加密原理，或许说直到现在都没有人能够参透Capcom在这块神奇基板所精心设计的圈套。接下来的几天由于回收数据的增多，CPS2基板自毁的原理被逐渐揭开，掌控着加密数据的核心68K处理器必须在10秒内收到持续的加密数据，否则将自动切断母板的供电电源，造成基板无法运作。在这种情况下进行反编译的完全解密很显然是十分具有冒险性的，因此CPS2Shock用他们的实际行动证明了暴力破解理论的可行性。随着破解的深入，早期利用一条复位线来实现基板到PC的未加密数据转换的原始做法已经被更为先进的软件导出所替代，CPS2基板自毁的焦点聚集在如何用未加密数据替换已停止运作的加密区上。







2001年1月1日，这一天以“The CPS2 Day”的名义被载入史册，CPS2的游戏图像第一次出现在模拟器上。Razoola用他编写的一个叫做“CPS2 Hacker”的软件成功的将《Street Fighter Zero》的程序部分未加密数据还原成了ROM，并用由CPS2Shock改写的Callus改板成功的Show出了第一批CPS2游戏图像。不过毕竟拥有完美CPS1构架的Callus还是没有实现传说的延续，尽管CPS1与CPS2基板存在或多或少的相似，尽管CPS2的模拟少不了与CPS1构架的对比，尽管《Street Fighter Zero》的Changer板还保留着CPS1的影子。CPS2传说的续章，还是由一名叫作Dave的人和他所开发的模拟器Final Burn所开辟。





模拟并不等同于能玩，这是很简单的道理。Callus的改版运行的第一批CPS2游戏图像是完全静止的，没有声音和活动块的陪伴。一位名叫Dave的人所开发的CPS2模拟器于同一天下午出现在模拟界，活动块的激活意味着CPS2的《Street Fighter Zero》终于“能玩了”。救世主的出现让Dave以及他的模拟器赢得了与Razoola均等的荣耀，殊不知能力越强责任越大，同为普通人的Dave在接下来的几个月的种种境遇真实而深刻地揭示了模拟器作为免费玩具所带来的负面影响。

Final Burn

2001年1月3日，CPS2Shock公布了被称为XOR的CPS2解密文件，它们不存在于任何的CPS2 ROM当中，只是一个ROM的附属物，通过这张异或表数据与ROM间进行的内存运算，将原本加密的ROM数据换算成保存有未加密数据的明文ROM，模拟器根据这些明文ROM的构造编写相关的驱动，便实现了模拟的全过程。让我们从现在来看看之前Sardu的推论、Jakesh的驳论，历史是如此惊人的相似。

2001年1月7日，CPS2Shock发表了激昂的“CPS2宣言”。宣言共分为三部分：



1. 由于Capcom公司仍旧在发表CPS2作品，为了防止最新CPS2游戏被盗版，他们不会在Capcom停止利用CPS2基板盈利之前发表任何有助于破解CPS2基板的信息。

2. 为了控制盗版活动的横行，CPS2的解密文件将一直以XOR的形式发表。一方面由于CPS2Shock自己尚未对CPS2基板的原理有完全清晰的了解，另外能控制盗版

taka. E-mail:taka@comicer.net

商采用简单的还原技术来实现盗版基板的制作（CPS1 的盗版就是利用这样的原理制造的）。

3. 既然拥有了独家的技术，CPS2 将在今后对游戏的发布上遵守比 MAME 的更为严格的“三年守则”，只发表距离游戏发售三年以内的游戏基板的 XOR 破解文件。如果谁认为拿着游戏不让玩的做法有什么不妥，完全可以依靠自己的能力设计一套破解流程或者开发一套模拟器来玩，不过 CPS2Shock 不会对此提供任何帮助。

CPS2 宣言的发表在很大程度上缓和了破解组织与游戏厂商的矛盾，Capcom 一贯以来的敌对态度也由于该宣言的发表而大大削减。不过作为玩家的大部分 CPS2 模拟爱好者人群，似乎并不会轻易的赞同。



CPS2 的破解轰动了整个模拟界，为了对得起持续增长的网站访问量，CPS2 初期放出解密文件的频率空前频繁。世界上第一款 CPS2 模拟器，Dave 的 Final Burn 也丝毫不敢怠慢，几乎是一有解密文件放出便随之更新一个新版增加对新游戏的支持，Romdata 达人紧随其后的 ROM 校验数据更新也渐渐显露出其在 CPS2 ROM 校验方面的绝对权威。这样充满愉快和谐气氛的 Update 持续了大约 3 个月，不知不觉被模拟的 CPS2 游戏已经达到了 20 个。不过就在这个时刻，天上掉馅饼的奇迹似乎不再轻易地延续，取而代之的是人们对模拟器、Rom 错误理解所应该进行的反省。



新老交替 - 历史的必然

一般身怀绝技的达人们都有令人羡慕的个性，Dave 便是这类人群中杰出的典范。凭借一个 Final Burn 成为了众人拥戴的救世主，没人能够想象 Dave 当时情绪的波动有如何之大。也许是厌倦了高强度的更新，Dave 想利用度假的方式来给自己稍微放松一下，不过在当时关注 CPS2 模拟要比关注每日新闻更狂热的支持者看来，即便是一秒钟的延迟对于他们想在模拟器上体验新的 CPS2 游戏的心情都是不可忍受的煎熬。于是大量的来信开始充斥 CPS2Chock 和 Dave 等人的信箱，更有一些激进派分子开始在各大 CPS2 论坛大肆评论 Dave 的为人。“并不算是破解的焦点人物，却经常以高人自居，打着控制游戏流出的牌子，以个人的喜好摆着大牌的架子”，这样的言论很快便传到了 Dave 的耳朵里，固执且倔强的 Dave 二话没说便停止了 Final Burn 这款 CPS2 处女模拟器的开发（确切的停止日期是 2001 年 4 月 5 日），留给整个模拟界的只有无尽的空虚与无奈。很多东西都是失去了才知道珍惜，人们总是一次又一次地犯着同样的错误，Lamer 再一次向模拟界展示了他们的伟大……失去了 Final Burn 的 CPS2 模拟显得苍白无力，不过这并不等同于世界末日的来临。几股新势力的萌芽正在逐渐为书写 CPS2 模拟新的篇章而积蓄力量。











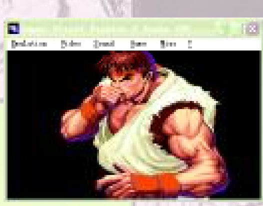
Nebula 这个名词如果放在 2001 年，并不会引起多少人的关注，甚至在尚未确定的时候还会受到像 Callus 2 那样的待遇：It’s a fake。2001 年 3 月 17 日，一个新的 CPS2 模拟器开始崭露头角，模拟器开发小组在著名的模拟器专题站点 Emuhq 放出了几张模拟器运行的界面抓图。光从图片上看这确实是个模拟器，外观像极了 NeorageX 的一个模拟器，除了模拟的游戏类型不一样外，简直就如同是 NeorageX 的 CPS2 翻版。在这样已知消息极为有限的前提下，要说它是街机模拟器还凑合，要说它是 CPS2 模拟器，人们宁愿持观望态度等待模拟器的真正面世，更有直接就给它打上一个 Fake 称号的偏激派。很明显，Final Burn 离去后所留下的创伤并不可能很快被治愈。



尽管 Razoola 不时地在 CPS2Shock 主页上出面避谣，声称自己已经拿到了 Nebula 的测试版，模拟器是实实在在的一个 Real CPS2 Emu，大家需要的只是等待模拟器发表的时间。即便是 Razoola 这样高知名度的出面，都很难平息众人由于迫切焦急的心情而派生出来的各种猜疑，必须由 Nebula 本体来证明自己才能具有最强的说服力。2001 年 3 月 31 日，Nebula 的最后一个测试版被分发到了少量测试者的手中，为了预备第二天的发布而进行最后的测试。

测试的结果非常令人满意，基本上所有的测试者汇报的结果都是令人喜出望外，仿佛第二天救世主就将再次降临CPS2模拟圈。





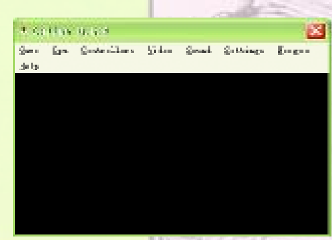
4月1日，一个最可能出现奇迹同时也是最可能令人愿望落空的日子，Nebula 1.0如期而至，笔者在第一时间（确切的说应该是中国时间4月2日凌晨）将模拟器拖了下来，试图在我那台C300的机器上重新找到与Final Burn第一次亲密接触时的喜悦。不过结果却非常令人失望，Nebula是一个不折不扣的贵族模拟器，不知道是不是每一个测试者的机器都无比的强劲，Nebula 1.0在我的机器上运行速度只有可怜的每秒5FPS……能够运行游戏和能玩是完全不同的定义，Nebula对硬件配置要求的过高使得之前很多人的期待被失望所代替。那时的Nebula，还不具备扭转整个CPS2模拟颓势的实力。



FBCPS2的出现要归功于缘自国内的修改小组，以国人Ydmis为核心的一批修改游戏狂人很早就在为Final Burn开发专用的修改软件，以用于增强在作弊修改功能方面并不强的Final Burn。这款修改软件的原理很快由于Final Burn的单方面停止开发而被利用到Final Burn的Hack上面，FBCPS2就是在这种情况下诞生的。Ydmis、WDPQU等人开始试图在Final Burn没有公开源代码的前提下利用作弊的原理对原版的Final Burn进行强行修改，并于短期内实现了新游戏驱动的添加。这意味着很多人不必忍受Nebula的速度缺陷而再次操上Final Burn的旧业。不过有得必有失，没有得到源代码的FBCPS2很难依靠自我修改的能力实现有规律的添加新游戏驱动，每一个游戏的添加所付出的代价，是必须去掉一个既存的老游戏驱动。比如早期的FBCPS2为了增加最新的《X-Man对街霸》、《19xx》等游戏的驱动，采取去掉一些不常用的游戏克隆版本驱动来替代（SF2的其它语言版本）。后来经WDPQU解释才知道，Final Burn的游戏驱动规范在很早就非常完美，加上CPS2自身ROM的结构经过NAZ!等人的反复确认，所以替换新游戏的驱动只相当于在Hack模拟器执行文件的途中找到驱动的衔接点，一对一替换就行了。

FBCPS2的构架是建立在Hack基础上的，即使有着最新游戏的支持以及强大作弊功能的辅助，它始终无法满足一些玩家的CPS2游戏收集欲望，而只能作为尝试最新CPS2游戏的暂时选择。也难怪得FBCPS2的说明文件中明确表示，一旦Nebula开始解决困扰许久的速度问题，成为像Final Burn那样大众化的CPS2模拟器，FBCPS2便随时可以停止更新。此时的Nebula很努力地在CPS2模拟器的领域从后台转为前线，与CPS2Shock这个权威的CPS2破解组织时刻保持着最为亲密的联系，ELSemi这个Nebula的核心开发人员也开始向世人展露其过人的才华。

CALICE



正当Nebula正在全力改进速度方面的问题的时候，CPS2模拟器开始进入群雄逐鹿的时代。Calice原型是一个CPS1模拟器，在0.2版开始添加了CPS2的游戏驱动而宣布加入CPS2 Emu的大家庭。这个模拟器在外观上像极了Callus那个伟大的CPS1模拟器鼻祖，不过就算是模拟CPS1的途中都是一波三折，从刚刚能够运行无声的《Final Fight（快打旋风）》，到加入CPS2游戏的光栅模拟，一路上都是跌跌撞撞。声音问题、速度问题等琐碎的修正无时无刻不在困扰着Calice开发小组。

CPS2模拟器的三国时代



Nebula在完善模拟器各方面的同时还不忘记给自己的产品加上了可供更换的外壳套装，让关心CPS2 Emu的人时刻都能在Nebula中体验到新鲜感。这时候，一个强劲的竞争对手出现了，它的名字叫Kawaks。2001年5月6日，Kawaks 1.0在无声无息中出现在CPS2Shock的主页上。作为第一个版本，Kawaks 1.0拥有了主流模拟器所必需的几乎所有优势，速度非常快、成熟的Windows用户图形操作界面，对机器配置的宽容在当时看来要比Nebula做得好很多。与Nebula不同的是，Kawaks虽然开发了几个月，并且拥有极高的完成度，但是却从未对外透露过任何Wip信息，而且Kawaks的作者不希望将自己的名字（甚至是网名）公开。我们只能从有限的观察中了解到Kawaks的一些幕后信息：首先，Kawaks与Nebula一样与CPS2Shock

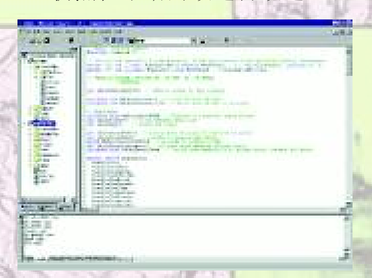


taka. E-mail:taka@comicer.net



保持着极其亲密的关系（Kawaks 的主页空间和 CPS2Shock 是架设在同一个服务器上的，甚至有一种说法 Kawaks 很有可能就是Razoola自己开发的，对很多事件的处理方式上看两者都极具相似之处）。接着，Kawaks 的作者对 CPS2 的软硬件知识了解非常深入。最后，Kawaks 的作者是一名《街霸》的 FANS，他甚至将自己的个人主页命名为 Kawaks 道场。

Nebula、Kawaks、Calice 三款模拟器频繁的更新延续着 CPS2Shock 放出新解密文件的热情，Nebula 也于 1.5 版的时候重写了大部分内核，从而成功地解决了速度方面的问题，不过对配置的要求还是略有偏高。Kawaks 不断的改良确保了它稳定的用户群体，一些 Misc 功能的加入让玩家对其喜爱有加。Calice 仍然在不断的改进再改进……



在这样的情况下，Dave 也终于沉不住气，发布了一个没有做任何本质改进、只是把游戏列表重新排列了一下的Final Burn 新版本，Maybe 为了让人知道他的存在吧。不过以现在的状况和心情，Dave 已经很难重拾以往的激情了，果然不出几天，Final Burn 的源代码便向全世界公开了。

Dave 公开 Final Burn 源代码的同时，FBCPS2 也非官方宣布中止。这个带有众多令人向往的新特性的修改版 Final Burn 虽然早就在没有源代码的前提下得到了直接添加新游戏驱动的方法，并且完全有能力继续模拟器的更新，不过由于之前声明过，只要 Nebula 完成了速度方面的改良，FBCPS2 的意义也就结束了。不过 Final Burn 的传说似乎并没有如此轻易就完结……







Final Burn Alpha，这是由LoopMaster在Final Burn的源代码基础上修改得来的Final Burn 非官方版本，为 Final Burn 加入了期待已久的 Windows 用户图形界面，并凭借开发小组严谨而理智的计划更新一直维持到现在，可以说是继Final Burn官方停止后做得最好的一个Final Burn(这句话似乎有语病)。

Nebula、Kawaks、Final Burn 三分天下的局面一直持续到现在，CPS2Shock 作为这三个模拟器和 CPS2 新闻的官方权威报道站点，成功的于 2001 年 7 月突破了 500 万访问量的大关，Razoola 一时间成为了模拟界大红大紫的新闻人物，并接受了一些模拟记者的采访。谁知道就是这些采访，导致了一场不必要风波的产生：Razoola 的采访中涉及到了自己的家庭背景和个人经历，一些无聊的人便以这些来对 Razoola 进行人身攻击，威胁 Razoola 公开 CPS2 的解密原理。Razoola 一气之下关闭了 CPS2Shock 这个 CPS2 破解站点，并宣布从今不再提供任何 CPS2 的破解文件和资料，他相信 CPS2 的破解发展到现在，CPS2Shock 的破解页面已经包含了大量已知的破解信息，只要破解者有恒心有毅力，靠自己的能力解开 CP2 的秘密应该不算难事。CPS2Shock 关站，这看似晴天霹雳的噩耗，很快便传遍各大模拟器新闻站点，一场人格与理智的争论风风火火的展开，众多的模拟界大腕在不同角度评论着这个特殊的 CPS2 模拟圈，不过这一切还是被 Razoola 独特的人格魅力完全平息了。再次回到 CPS2Shock 前线的 Razoola，被认为是由于对未知领域探索的好奇，也就是 NEOGEO 解密算法的研究，不过这部在本文的讨论范围，因此请允许笔者将其略过。

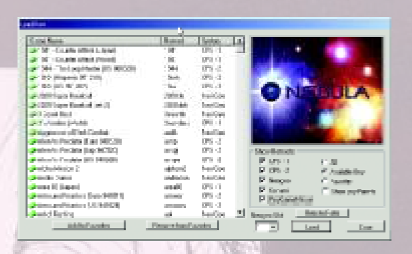
轻描淡写－MVS 解密



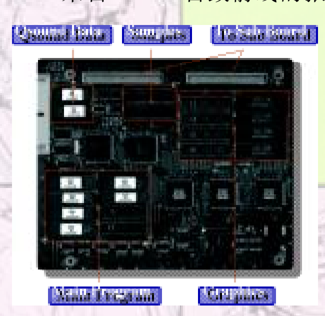
整个 2002 年的模拟焦点属于 NEOGEO 的 MVS 基板的解密，CPS2Shock 的 Razoola 起到了决定性的画龙点睛作用。Razoola 曾经试图用他所擅长的 XOR 木马程序控制 MVS 基版的解密原理不被公诸于世，并于第一时间放出了第一块加密 MVS 基板 KOF99 的 XOR 表。可是 MVS 基板的加密情况远远不是 Razoola 个人所能够控制的，5 个以上破解组织同时对 MVS 加密算法的破解，让这块为 SNK 服役了近 15 年的 16 位主机基板很快便真相大白于天下，MAME 小组将 NEOGEO 的解密原理公布的那天开始，MVS 这块基板的寿命可以说在模拟界已经接近完全中止了。相对于 CPS2，MVS 的命运是悲惨的，解密算法的公开意味着稍微有一点破解常识的人只要拿到 MVS 的基板，就能轻易地导出该基板的 ROM，而如果这些技术被盗版商掌握，SNK 的明天令人担忧……

经历了整整一个 2002 年，CPS2、MVS 的解密已经基本宣告终止，Nebula、Kawkas、Final Burn 也成为了囊括 CPS/MVS 游戏驱动、支持联网对战的主流多街机模拟器，

这其中Nebula更把触角延伸到了IGS、Model 2等另类基板的模拟领域。也许很多人认为Razoola、ELSemi、LoopMaster、Mr.K（Kawaks的作者，别人给他强加的名字）正在等待最后一款CPS2游戏解密文件被放出的时候好好的庆祝一番，但似乎Razoola还有众多未完的任务……



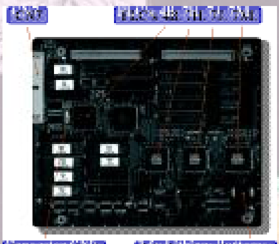
来自CPS2自毁前线的报告书



还记得Razoola最初建立CPS2Shock的时候损坏的那三块CPS2基板吗，Razoola曾经说过一旦这三块已经损坏的基板成功地实现复生，那么CPS2的研究也就宣告终结。而现在，这个目标终于实现了。2003年4月8日，Razoola对外公开了CPS2基板的解密原理，不仅是由于Capcom已经不在CPS2基板上开发业务用街机游戏，更是因为Razoola希望更多的人能够分享自己这几年来苦心钻研的研究成果。历时3年之久的CPS2基板的解密以这样一种理智的方式终结了，回首2002年闹得满城风雨的MVS解密风波，不禁让人发出由衷的感叹。CPS2基板的再生 － Razoola的最终幻想，也于最近实现。2003年4月17日，Razoola通过将一块自己修改的程序ROM替换掉原来的部件，成功地将原来已经损坏的三块CPS2基板的电源恢复，这一举措正式宣告了CPS2研究的终结。这样很多人都能通过下面来自CPS2Shock官方自毁页面的资料，成功地修复自己已经损坏的CPS2基板。

如何更换CPS2板载的供电电池

CPS-2游戏板上的程序ROM使用了加密保护，这些加密ROM的密匙是存储在一个板载的低电S-RAM芯片上的。当游戏板的电源被关闭或者与主板断开，芯片会由一枚3.6V的锂电池供电，这种电池的平均寿命在5到6年（一般来说锂电池的寿命都在8年左右）。一旦电池的电压低于2V，存储的密匙会丢失而导致板子报废。



如果你经常出入街机室，你会发现一些CPS2游戏会在一定时间内消失，这很有可能就是因为锂电池的电池用尽而导致的基板自毁，这就是“卡普空自杀”这个名词的由来。你得把你的板子送往Capcom公司并为他们轻松的工作付一定的费用来修复这块板子。大量的研究表明，涉及这一过程的四块逻辑控制器（PLC's），也是游戏板上唯一的定制芯片，都是由锂电池供电的。并非所有的游戏板都有CN9，这些板通过位于板子左边巨大的CN7传输密匙数据。

我们决定为拥有CPS-2游戏板并且担心电池会耗尽造成板子报废的人提供以下的信息。下面的内容会教你如何在不损伤游戏板的情况下更换锂电池。注意：如果板子已经因为电池耗尽而报废，更换电池并不能使板子起死回生。

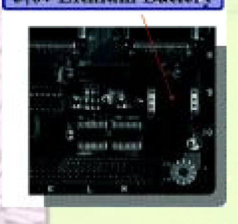
警告：下面的信息仅提供给那些对电子器件有一定了解的人，我们对你弄坏你自己或别人的板子不负任何的责任，同时你也没有任何的授权按照下面的步骤来处理你的游戏板。

你需要下面的这些东西来更换电池：

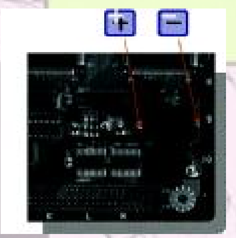
+ Torx安全螺丝起子（普通的也行）
+ 烙铁和焊接工具
+ 一枚新的3.6V 1/2AA尺寸的锂电池
+ 勇气

要是游戏板还连在A板上的话你应该先把游戏板拔出来，在游戏板的四个角各有一个主固定螺丝，用Torx安全螺丝起子把这些螺丝拧下，要是你没有这个工具也可以试试普通的螺丝刀。有时在Capcom的封条下还有第五个螺丝，这样的话也是要去除的。注意小心静电，我们建议你带上防静电手套再把电路板从包装盒中拿出来。

找到右下角的电池，通常是红色的Maxell的1/2AA尺寸的电池。



把电路板翻过来小心地用烙铁焊离原来的电池，然后把新的电池焊上，注意一定不要把电池的极性搞错。



注意：在更换电池的时候，电路板上的确是没有电池供电的，但不必担心板子会报废。CPS-2游戏板在一小时内不会因为失去电池而报废（我测试过），所以不必手忙脚乱，你有充裕的时间。

一旦你换好了新的电池，而

且你确定焊接点焊得很好，就可以把电路板装回它的包装盒并插回A板，现在游戏又可以正常运行5年的时间了。

让你的CPS2基板起死回生

以上的方法并不能保证你的CPS2自毁基板复活，你需要的是一块经过大量修改的程序ROM来替换掉原来的部分。首先你必须按照CPS2Shock官方网站提供的解密数据原理得到该基板的解密ROM镜像，然后再用这些镜像把那些内存读写区域全部由0x400000-0x40000A 通过打补丁变为0x400000-0x40000A。因为这些区域位于工作静态存储器的底端，所以要确保在内存清除工作还在激活的时候完成所有的打补丁动作。之后便利用这块已经打好补丁的区域一一替换掉所有使用到这种工作静态存储器的区域。最后也是最简单的步骤：把修改后的程序ROM插回游戏板上相应的位置就行了。

修改过的程序ROM将具备原始程序ROM所不具备的如下功能：

一个电源启动兰屏画面

驻留在EEPROM中的可以更改区域选项的功能

一个可以听游戏中音乐的音乐盒

对应游戏的世间锁（可以移走）

68000排除日志的开启开关

更强的测试模式EPROM内存检测

目前经过Razoola测试，两块《Street Fighter Zero》基板在替换后还没有发现明显的大问题，Razoola自豪的把这些修改后的ROM称为“凤凰版”。如果你觉得按照以上步骤没有能力搞定，也可以委托Razoola来帮你搞定，你只需要的程序ROM连同一定的邮寄费用寄到Razoola那里即可，详细的事宜可以发信到suicide@cps2shock.com询问。

注意事项：

1.经过以上步骤之后如果你的基板仍不能正常启动，请检查游戏板是否与A板正确连接。

2.PS2Shock只受理原型芯片的修改业务，不会对外公布详细的破解信息。

3.请确保自已拥有原版的CPS2基板并不将改造技术应用于任何私人拷贝和贩卖行为，CPS2Shock对此造成的任何后果不负直接责任。

附录：CPS2主板硬件规格

CPS2的基板由两块板组成：母板（A板）和游戏板（B板），电路板分为不同颜色以决定游戏的区域和版本

绿色　　日本（可以和蓝色混合使用）

蓝色　　美国、欧洲（可以和绿色混合使用）

橙色　　南美（需要A、B板颜色一致才能工作）

灰色　　亚洲（需要A、B板颜色一致才能工作）

黄色　　所有（租借版本，可以适用于不同的A板）





CPS2基板整体性能

主处理器：定制的68000，12MHz

地址总线：24bit

数据总线：16bit

声音处理器：Z80，8MHz（美国Zilog公司生产）

音源：16位立体声音源

声音格式：ADPCM　Qsound

颜色：32bit

同屏显色：4096

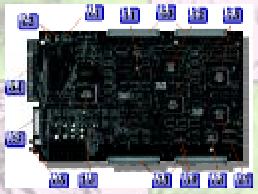
每活动块显色：16（每像素4bit）

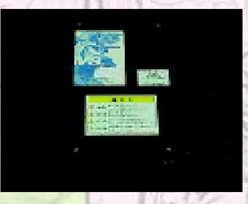
活动块：900（16*16像素）

卷轴：3

分辨率：384*224

卡带最大容量：322Mbits





除了以上介绍的外，还有一种单一的两块电路板整合在一起的CPS2系统，如上右图

从图片中我们可以看出：

＋　系统中只有一块板，而不是将两块板作在一起。

＋所有程序代码存储在一块单独的内存组件中。

＋图像和声音数据存储在EPROM（可擦可编程只读存储器），格式与标准的B板相同。

CPS的传说永远不会终结……





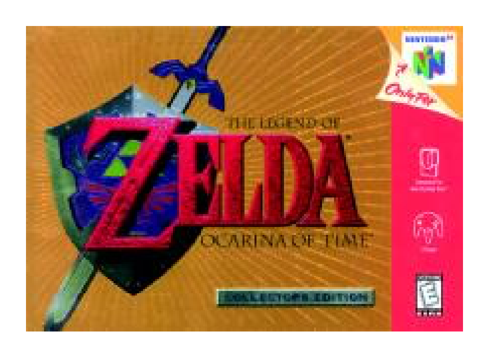
图 / 文：Emu-Zone/XJL

联网对战N64-Project64K使用详解

N64 上有很多好玩的游戏，只要能够静下心来仔细品味，就一定会被任天堂产品浓浓真趣所打动。唉，提起 N64，真是一言难尽……

N64 是任天堂和美国 SGI 等公司合作的产物，是任天堂在迫于无奈的情况下不得不推出的一部主机。本土的市场已经被 PS 牢牢霸占，使得 N64 这部日本公司的主机在其本国的处境岌岌可危，唯有大走欧美市场的路线。N64 虽然承袭了 FC、SFC 两代霸主的血统和倾注了山内溥的极大期望，但是还是没有能够重现出昔日的夺目辉煌。在N64 全游戏清单中，我们找不到《最终幻想》、找不到《三国志》、找不到《街头霸王》、也找不到《1945》，一大批本来臣服于 SFC 时代任天堂的软件商集体倒戈了，导致了某些类型的游戏在 N64 这个平台上的真空。由于极度缺乏日本大牌软件商的支持，所以不难理解 N64 为什么在其本土市场火不起来的原因，如果不是主机上醒目的印着“Nintendo”的标志和《马里奥》、《口袋妖怪》、《塞尔达》等任氏大腕游戏的苦苦支撑，我们几乎忘了 N64 的国籍了。





不过，总的说来 N64 倒真是把山内先生游戏贵精不贵多的坚强理念体现得淋漓尽致，在这一点上，任天堂本社软件开发部门立下汗马功劳，《马里奥》、《塞尔达》、《大金刚》、《口袋妖怪》、《F-Zero》、《StarFox》这些英雄中的英雄于 N64 主机上再一次的延续着神话，虽然 N64 主机最终没有成就霸业，不过任天堂却因为自己本社开发的《马里奥 64》、《撒尔达传说 64- 时之笛》等一大批游戏的卓越品质和任天堂对游戏的真知灼见得到广泛的认同和尊重。

Project 64k

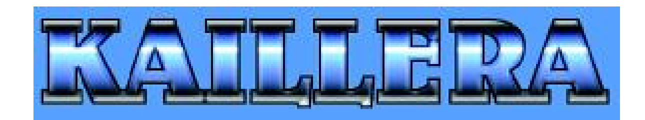
N64 的模拟器发展到今天，基本上可以说大局已定，Project64 应该算作所有 N64 模拟器中的最高境界吧！Project64 无私地公开了 1.4 版的源代码，这给 N64 模拟器的发展带来了良好契机，也给 Project64 自身功能的拓展提供了可能。这不，一款基于 Project64 1.4 源代码的改版作品 Project64K 出现在我们眼前，不要小看了这仅仅多出来的一个 K 字，它可是第一个可以联网对战的 N64 模拟器呢！

Project64K 在 Project64 v1.4 的基础上增加了联网功能，是通过加入大大有名的模拟器专用联网工具 Kaillera 客户端来实现的，并对 Project64 本身作出相应的修改。目前 Project64K 最新的版本是 0.12 版，所整合的 Kaillera 客户端也是最新的 0.9 版。通过我们的试用，



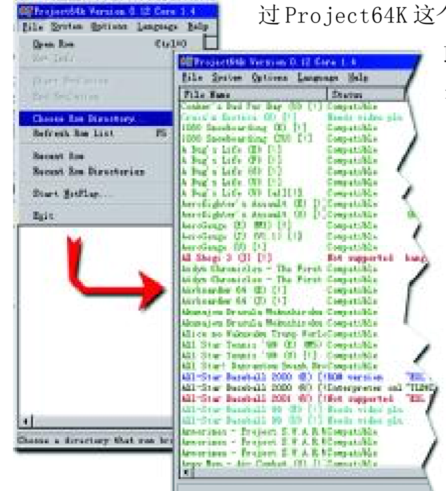
发现这个版本已经可以很好的联网工作了，而且其Project64 1.4 的主体也使得它在模拟运行N64游戏时的兼容性和运行效果都非常出色，闲暇时天各一方的朋友通过Project64K来联网对战N64游戏时，那份对游戏的钟情、并肩作战的豪情、温暖融融的友情会让游戏本身得到质的升华、体验到很多单机游戏不可能体验的感受。

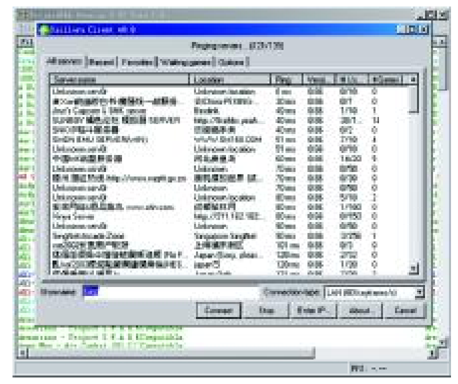
就目前来说，当红的PS2、XBOX和过气的DC这三种机能最强的家用主机的模拟尚未成气候，于是性能仅次于它们的N64主机的成功模拟就代表了模拟器界的最高水平。在过去被普遍认为不可能在家用电脑上模拟成功的N64模拟器如今不但做得相当好，而且还延伸拓展出N64主机本身都不曾具有的超现实主义功能——联网对战，这让我们在对Project64的作者、Kaillera的开发者以及站在巨人肩膀上的Project64K作者深深钦佩的同时也坚定相信——拥有梦想，坚持理想，明天会更好！



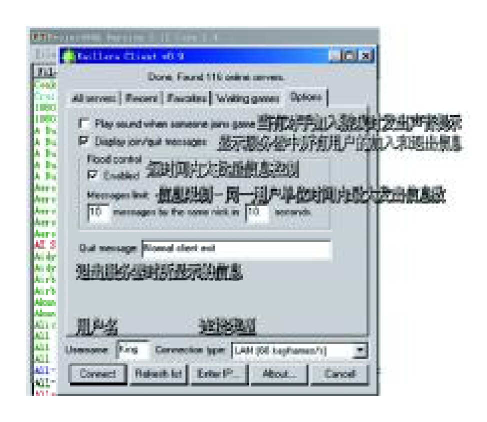
Kaillera是一个非常好的模拟器联网软件，它的出现使模拟器通过网络连机对战、完全体现出游戏的趣味成为现实。Kaillera的设计简洁而巧妙，一般人通常的概念是“牵涉到网络的东西就会很复杂”，但是这句话不适用在Kaillera上。查看过Project64K联网部分功能设定的人就会发现，其实这些设定是非常简单的，那么就让我们一起来研究研究Project64K v0.12吧！

安装解压缩等过程此处略去不说，在Project64k的目录中包含了Project64K.exe和Project64.exe,Plugin子目录里面是包括图像、声音、控制器等在内的各种插件。运行Project64k.exe之后，我们发现Project64K的菜单与Project64几乎一模一样，只是File里面多了一个Start Netplay 、Help里面稍稍作了一点点改动。至于Project64如何运行、如何设定、如何打开ROM、如何选择插件和调整插件的功能等等本刊以前都有过介绍，此处不重复。我们研究的主要目标就是联网部分。想要通过Project64K这个模拟器成功的联网对战N64游戏，首先要做的就是选择游戏ROM的路径，这可以通过菜单File里面的Choose Rom Directory来指定。正常情况下，当选好了ROM路径并确定后，Project64K会自动将指定的ROM路径扫描一遍，并把在该路径中找到的所有N64 ROM一一列出来，还标明兼容性等等信息。这时只要点击此列表中的游戏名称即可进入游戏了，不过这里介绍指定ROM路径的操作并不是为了这一点，而是因为Project64K在进行联网游戏时的必须。如果不指定有效的ROM路径，那么将无法通过Kaillera创建对战游戏以及无法成功的自动启动对战游戏，也就根本不能进行联网对战了。





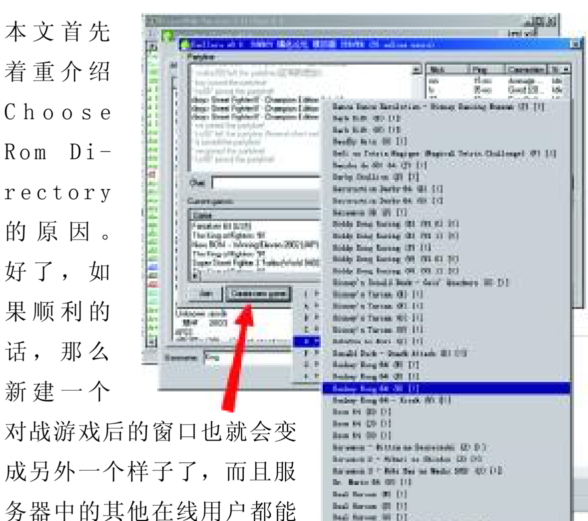
指定好有效的ROM路径后，就可以正式进入联网的步骤了。点击File中的Start Netplay，会立刻打开了Kaillera 0.9的窗口，首先是Kaillera程序自动搜索网络上可供使用的Kaillera服务器，并且把搜索结果列在“All Servers页”里面，通常都能找到一百多个呢，这些服务器的连接速度有快有慢，在线用户人数也有多有少，这要根据具体的情况来选择。当然选择“Ping”值低的即连接速度快的服务器有利于游戏的顺畅运行，挑选一个服务器并在Username里随意输入自己中意的用户名，在Connection Type大致选择一下自己的上网类型再点击Connect就可以连接服务器了。在这个窗口中还有Recent、Favorites、Waiting games、Options几页，



Recent是列出曾经连结过的服务器；Favorites是用于添加用户自己喜欢的服务器，方便以后快速进入的；Waiting games是列出已经搜索到的所有服务器中的那些有游戏正在等待玩家加入以对战的服务器，Options的具体内容见图。选择了想要连接的服务器后，点击Connect，正常的话，在数秒之内就可以迅速的连接上了。Kaillera也相应的将窗口切换到显示所连接的服务器信息的窗口，我们可以在Current Game里选择自己感兴趣的N64游戏，Version显示为Project 64k的都是在线对战的N64游戏，那如果Users是1/2的就是在等待对手的加入，2/2则是已经处于双打的状态了，不能加入，选择好游戏点击Join就可以加入到别人建好的对战游戏中了，但这时候还没有真正开始游戏，如何真正的进入游戏，稍后将会介绍。



上面说的是如何加入到一个别人建好的对战游戏中的步骤，那么如果服务器上本来没有N64对战游戏，我们想要自己新建一个对战游戏来等待别人加入进来又该如何做呢？方法也很简单，就是在选择好服务器并且连接上以后，直接点击Create New Game，并在随之打开的游戏列表中选择想要新建的对战游戏，如果在前面没有设定有效的N64游戏ROM路径，那么此处也就不会出现可供选择的游戏列表，因此也就不能新建游戏了，这也就是为何本文首先着重介绍Choose Rom Directory的原因。好了，如果顺利的话，那么新建一个对战游戏后的窗口也就会变成另外一个样子了，而且服务器中的其他在线用户都能够在Current Game里面看见这个刚刚新建的游戏，如果有人感兴趣这个游戏而加入的话，那么离真正运行游戏就只有一步之遥了，在确认有人加入你所创建的游戏后，就可以点击Start Game了，然后Project64就会自己启动这个游戏，同时对战的另一方的电脑也会自动开始运行同一个游戏，这样双机联网对战就开始了。当然，联网的双方都必须事先就调整好自己的Project64K的各种设定，特别是Choose Rom Directory！







Ok，接下来要做的就是找几个好游戏和远方的朋友尽情对切了，像《马里奥赛车64》、《山脊赛车64》、《All star任天堂明星大乱斗》、《Bomberman64》、《马里奥Party》、《Killer Instinct Gold》等等大作都绝对是让人热血澎湃大呼过瘾的对战型游戏，嘿嘿，对战时出手要重，千万不要留情！本期杂志光盘内给大家附上Project64K最新版以及《马里奥赛车64》、《All star任天堂明星大乱斗》、《NBA jam 2000》这几个经典游戏，给大家享受联网的乐趣。

极限的挑战——PCEAdvance

图/文：成都/模拟大兵

首个GBA上的PC-Engine模拟器





PCEAdvance是近来非常火的一个模拟器，它可是运行在GBA主机上的PC-Engine模拟器哦！PCEAdvance的出现绝对是GBA Develop的划时代之举。

PC-Engine是日本NEC公司1987年推出的一部家用电子游戏机，在日本发售的版本就叫“PC-Engine”，而在美国等地区发售的版本称为“TurboGrafx-16”，两者其实是同一主机不同外观的两个版本。PC-Engine的主CPU是8位的HuC6250，因此严格说来应该把PC-Engine判定为8位主机，不过PC-Engine主机内部其实还是使用了16位的图像处理器，所以如果把PC-Engine称为准16位机也未尝不可。PC-Engine具有专门的视频显示处理器、视频彩色编码单元，最大色彩数量512色，同一屏幕最多16色，不过经过专门芯片的调色处理可以呈现出256色的效果。PC-Engine还有着6通道的音效系统。无论从游戏数量、游戏品质、主机销量来看，PC-Engine都有相当不错的成绩，甚至部分游戏的图像质量还要强于SEGA MegaDrive。PC-Engine上让人魂牵梦萦的游戏数不胜数，像《大魔界村》、《天外魔境》、《究极虎》、《绝对合体》等，一些后来流传很广的大牌游戏的初代最早也是在PC-Engine上出现的。



PCEAdvance的突如其来带给GBA一族强烈的震撼。姑且不论GBA成功模拟PC-Engine后能给GBA增加多大的一笔意外的游戏财富，单说假如在这GBA上能够成功的模拟准16位的PC-Engine，那么得引起多少人对于GBA模拟16位主机的遐思啊？虽然模拟界较为普遍的观点认为以GBA的机能充其量只能模拟8位机，但在这个总能带给人们惊喜的模拟器世界里，有什么是绝对不可能发生的吗？其实如果早在两年或者一年前有人说要用GBA模拟PC-Engine恐怕就会招致非议，可现在呢？PCEAdvance不是已经实实在在的来了吗？

PC-Engine主机只有64KByte的VRAM(专用视频存储器)就能够产生全部的游戏背景和游戏角色，而GBA却有着64KByte的背景专用VRAM和32KByte的角色专用VRAM；PC-Engine的CPU运行速度最大为7.2MHz，而GBA的CPU能运行16MHz，等等这些都给GBA模拟PC-Engine提供了硬件上的可能，其它的就靠人去做了，做了有可能还是没有，但是不做那就绝对没有！

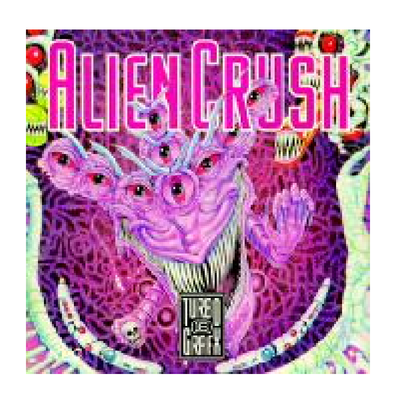
PCEAdvance目前为止最新的版本已经是1.6版了(不要认为这是发展了很久的版本，其实这个版本号码和



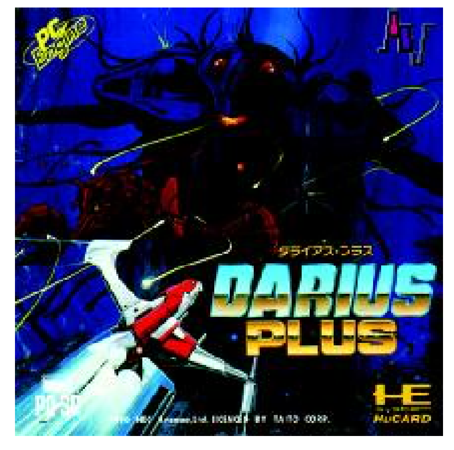
0.16没什么本质上的差别），但是速度仍然比较慢、没有音效、也不是所有游戏都能模拟运行，能够运行的游戏也都或多或少会有一些图像错误。尽管目前仍然有着这些不尽人意之处，不过别忘了这是人类首次尝试在GBA上模拟PC-Engine（编辑语：有点1969年7月21日阿波罗登月的感觉），困难险阻曲折迂回总是难免的，因此目前的这些Bug都不能够遮掩PCEAdvance的光华，都不能够抹煞PCEAdvance在对应GBA的模拟器上所作出的贡献和以大无畏勇气迈进的步伐。经过实测发现其实PCEAdvance已经能够运行很多的游戏了，经过不完全统计，



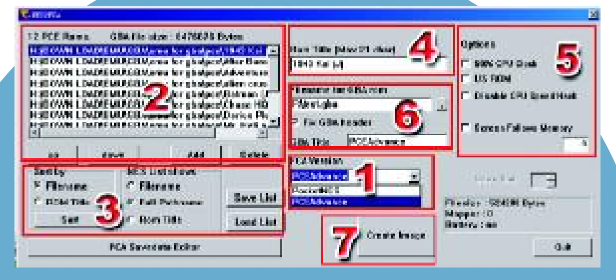
能够较为正常运行的游戏有：《1943 Kai (J)》、《After Burner II (J)》、《Alien Crush (J)》、《Atomic Robokid Special (J)》、《Bomberman 93》、《Galaga '88 (J)》、《Gradius (J)》、《Kyuukyoku Tiger (J)》、《Mr.Heli》、《Ninja Warriors (J)》、《Operation Wolf (J)》、《Override (J)》、《Raiden》、《Tenseiryu Saint Dragon (J)》、《Xevious (J)》等等，在标准GBA主机上的运行速度通常处于10-20帧之间，虽然离标准的30帧还有不小差距，但这实际上已经进入可以容忍和接受的使用范围之内了。



PCEAdvance的使用和以前GBA上的其它模拟器很类似：通过第三方工具将模拟器本身（也是一个*.GBA格式的文件）和PC-Engine游戏ROM整合成为一个完整的GBA ROM，再用模拟器或者GBA主机+烧录卡来运行。可是让人啼笑皆非的是PCEAdvance官方压缩包里自带的ROM制作工具始终不能正常使用。幸好这时另一个有名的GBA 模拟器ROM制作工具NES2FCA适时推出了真正支持PCEAdvance的最新0.91版，终于解决了这个让人头疼的问题。



NES2FCA是目前相对较好的PCEAdvance ROM制作工具，这个软件设计初衷是配合GBA上的FC模拟器来制作GBA上的FC 模拟游戏ROM，后来在发展中陆续增加了对GBA上另一个非常好的NES（FC）模拟器PocketNES、GBA上的GB模拟器GB2GBA、GBA上的PCE模拟器PCEAdvance的支持，于是NES2FCA也成为了较全面型的GBA模拟器游戏ROM制作工具。



也许爱好GBA和模拟器的你已经等不及我再罗嗦了，那就让我们马上开始制作GBA上的PC-Engine模拟器ROM吧！首先将PCEAdvance v1.6解压到任意目录中，再把NES2FCA v0.91也解压缩到相同目录中，准备好PC-Engine游戏ROM后，就可以运行NES2FCA v0.91了，制作过程划分成七个步骤，每一步的功能的操作方法如下：

一、FCA Version

选择PCEAdvance。NES2FCA会扫描当前目录，并将能够找到而且自己所支持的GBA上的模拟器一一列出在这个下拉式菜单中，用户可以方便地选择。选择不同的模拟器（For GBA），NES2FCA就会针对不同的模拟器

做出相应调整，改变Options中的选项。

二、1.Add

点击Add按钮来添加想要玩的PCE游戏ROM，添加好的PCE ROM会一一列出。既可以只添加一个PCE游戏制作单游戏的ROM，也可以添加多个不同的PCE游戏来制作游戏合集ROM。

2.Delete

点击Delete可以将不需要的PCE游戏从列表中删除，这样最终生成的ROM中就不包含这个游戏。

3.Up、Down

点击Up和Down来手动调整PCE游戏的先后排列次序，这样最终生成的合集游戏ROM中也会按照调整后的次序排列。

三、1.Sort By

Sort是调整游戏先后排列次序的另一种自动方式，通过按照文件名或者ROM标题这两种不同方式来排列，就可以得到两种不同的排列结果，这样最终生成的合集游戏ROM中也会按照调整后的次序来排列游戏。

2.Nes List Shows

Nes List Shows（游戏列表）中可以选择的有文件名方式、完全路径方式、ROM标题方式三种。此功能的名字虽然叫做Nes List Shows，但因为在第1步中选择的是PCEAdvance，所以此处实际上显示的是PCE List Show，希望NES2FCA的作者能够将这个小Bug修正一下。

3.Save /Load List

Save List用来将已经选择好的PCE游戏清单记录到电脑中，便于以后再次调用，而且不仅能够记录下当前选择了哪些游戏还会记录下当前的游戏排列次序。Load List就是从电脑中读取前次所记录下来的游戏选择清单。

四、Rom Title

Rom Title可以修改每一个PCE游戏的ROM标题，只要在已选择的游戏列表中把每个游戏点击成为高光状态，就可以在Rom Title输入栏里输入新的Rom Title，这样最终生成的ROM在运行时所显示出的PCE游戏列表就会显示修改过的Rom Title了。

五、1.Options

Options可以针对PCE游戏合集中的每一个游戏单独来设定。

2. 50% CPU Clock

50% CPU Clock—减速PCE处理器时钟（可略微提高模拟速度）。

3.US Rom

对于美版PC-Engine游戏ROM，此处一定要打上钩。

4.Disable Cpu Speed Hack

Disable CPU Speed Hack—禁止改动处理器速度（稍慢，可少许提高兼容性）。

5.Screen Follows Memory

六、1.Filename For GBA Rom

Filename For GBA Rom就是指定最终生成的GBA ROM的路径和文件名。比如把要制作的PCEAdvance For GBA的ROM放在D盘的AAA目录中并且命名为pcegames.gba，那就在这里输入D:\AAA\pcegames.gba。

2.Fix GBA Header（GBA Title）

还可以在Fix GBA Header前面打上钩，在GBA Title输入栏中输入将要生成的GBA ROM的标题。

七、Create Image

点击Create Image终于得到可以在GBA上玩的PC-Engine游戏了。

注意事项：

1、很多美版的PCE ROM不能够直接运行，因为它们通常被加了密，可以通过PCEToy等PCE ROM工具解密以后再使用；

2、要使用正确Dump的ROM，否则模拟器不能正常运行。



掌機硬件漫談

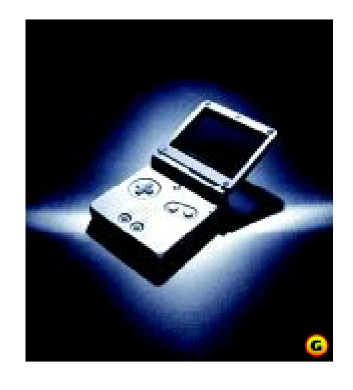
图/文：kenvin



日本任天堂公司生产的GameBoy系列应该算是游戏机中寿命最长的。1989年4月21日，第一台掌上游戏机开始发售，它打破了只能在室内玩游戏的局面，大受玩家青睐，从而风靡全球!当时虽只是黑白游戏，但游戏性并不差。随着技术的发展和大众的需求，GameBoyColor在1998年的10月末面世，它将过去只能呈现黑白两色的液晶画面彩色化，并且赋予了更高的性能。问世以后，成为掌上游戏机市场的绝对霸主。基于前一代产品GameBoy已拥有极其丰富的软件基础，使得GameBoyColor在世界范围内以惊人的速度普及开，而事实上GameBoyColor本身也的确具有技压群雄的实力。2001年3月21日，任天堂公司又发布了新一代掌上游戏机——GameBoyAdvance，其CPU是32位RISC“ARM7”相当于一颗小奔腾啊，强!!现在它已成为世界最流行的掌上游戏机。虽然它已成为“名人”，但任天堂并没有就此停止对它性能的开发和技术改进。在2003年2月14日，除了一对对情侣为这一天庆祝外，还有无数的Gameboy Fans为这一天疯狂，因为大家都在期待着任天堂最新主机——GBA SP的发售。但此款GBA SP的机能并没有提升，只是针对GBA的缺点进行了改进。此外它的外型设计已偏向成人化，说明成年人市场已开始被任天堂重视。



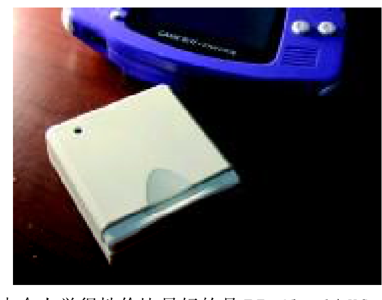




任何一种产品总有它的优缺点，Gameboy也不例外。在Gameboy、GameBoyColor年代，基本上是没有什么配件，最多也是充电器，吊绳而已。到了GBA年代，虽然相应的配件层出不穷，但是GBA仍存在明显的缺点，也就是屏幕使用反射型TFT彩色液晶屏。因其需要外部光源来显示，所以在光线不足的地方就会看不清。虽然它为省电而采用反射型TFT设计，但又有多少人会因为加前置灯耗电而放弃不加呢？毕竟这年代人们的要求是越来越高的嘛。以此还引申出很多外接灯，牌子数不胜数，款式也多种多样，就看你怎么选择了。而北通公司就是做GBA配件众多商家中的绞绞者，他们生产的冷光灯管比较亮且省电，且反射度很高，所以如何调到适合的角度对眼睛是很重要的。但外置灯始终反射比较大，远不如加背光板的效果。背光板也就是所说的前置灯，需要把机子拆开，再把前置灯放在液晶屏下方就可以了，而目前只有一种Afterburner背光板，建议用进口的，仿原装的（也就是国产的）效果会很糟糕，所谓一分钱一分货，其实原装的Afterburner比国产要贵一半，你会为爱机牺牲这一些吧？看一下效果就知道了！



在D版冲击全国市场的年代，玩正版的同志所占比例极少，大概只有2%左右。而且GBA还未正式进军中国，正版的进货渠道多数来自香港、上海等游戏市场发达的城市，这种情况限制了玩正版的玩家。而D版的猖獗正是任天堂迟迟不进军中国的原因之一。中国这一巨大市场没有人不想，只是太草率打入其中也许会得不偿失。然而GBA烧录器的出现又使D版的市场也受到冲击，商家纷纷转做烧录器，这也使得任天堂对中国市场更加望而却步。正版游戏当然应该支持，而D版也不是说反就反得掉的！按中国国情，如果只有正版的存在，中国的游戏业恐怕会更加落后，扯远了……不管怎么说，烧录器的出现对普遍玩家而言的的确确是一大喜讯，它能重复烧录游戏，像CDR-W一样，方便极了，有了烧录器你不用再为买D版游戏而大把花钱。早期的烧录器有FA、聪明卡等。在众多烧录器中个人觉得性价比最好的是EZ-flash\XG-flash，它们的内核都是同一个人制作，因为利益关系开发人另谋新主人，于是出现了两种不同牌子而功能、质量一样的产品。现在XG

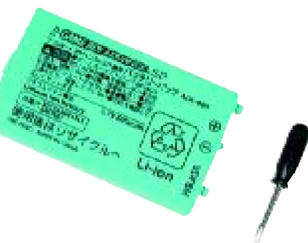


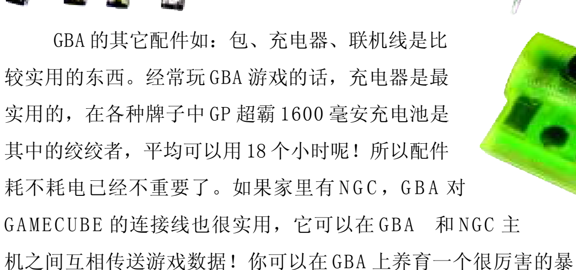
COTOLO. E-mail:cotolo@comicer.net

正努力开发自己的第二代产品-XG2，且已进入了测试阶段，据说6月份上市，功能还满强大的说。大家期待吧！！最近市面上又出现了新产品EZFLASH ADVANCE(简称EZFA)它是未经EZ项目组授权的产品，大家可别误以为是EZ的升级产品。

GBA主要的功能还是用来玩游戏的，其它的外带功能如看电影、听MP3等用烧录卡来做不太现实。第一、卡带容量小；第二、效果不理想，制作还比较复杂。尽管如此还是有很多公司为其推出外设，如SongPro公司今年将会推出GBA外设“SongProPlayer”，通过这个装置，玩家可以使用GBA或GBC来播放MP3、WMV音乐。该硬件还支持文本、图片等格式，预定售价大概为99美元，等于一台GBA SP的价格，天价啊。而另外一家公司am3则预定今年10月推出SmartMedia记忆卡，预定价格2000日圆，这种价格还能接受。撇开这些比较“奢侈”的外设，我们用烧录卡带来看看书，看看漫画还是挺好的。







GBA的其它配件如：包、充电器、联机线是比较实用的东西。经常玩GBA游戏的话，充电器是最实用的，在各种牌子中GP超霸1600毫安充电池是其中的绞绞者，平均可以用18个小时呢！所以配件耗不耗电已经不重要了。如果家里有NGC，GBA对GAMECUBE的连接线也很实用，它可以在GBA 和NGC主机之间互相传送游戏数据！你可以在GBA上养育一个很厉害的暴龙，然后把它传送到NGC上，这样你就可以在NGC上使用你的暴龙去作战啦！同样把NGC上的数据下载到GBA上也没问题！很cool吧！当我们在外面玩游戏累了想看一会儿电视怎么办呢，GBA电视接收器可以帮你，至于效果当然没有家里的电视那么清晰，频道也没那么多。因为始终不是有线电视，只有将就着吧。-_-!另外，如果某天有人拿着GBA对着你笑，请不要惊慌，保持冷静或面带笑容，因为他正拿着GBA Mini Camera为你拍照呢，这就是我说的GBA迷你数码相机。

很多人认为新产品GBA SP应该不需要什么配件了吧？错！还是有的，需不需要就看个人的喜好了。比如：包、耳机接口、扩音器、手柄、保护屏、充电池、收音机等。其实配件实不实用主要取决于你需不需要它，就是这么简单！



图片	名称及规格	参考价	实用[illegible]
	GameBoyAdvance(日版)	560/540	★★★★★
	GameBoyAdvance SP(日)	960	★★★★
	GameBoyAdvance SP(港)	920	★★★★
	GBA-Link64M(套)	190	★★★
	GBA-Link128M(单卡)	165	★★★★
	EZ-Flash 128M(套)	440	★★★★★
	EZ-Flash 256M(套)	690	★★★★★
	XG-Flash 128M(套)	395	★★★★★
	XG-Flash 256M(套)	630	★★★★★
六月上市	XG-Flash2	[illegible]	★★★★★
	WarenX-128M(套)	360	★★★
	[illegible]128M(套)	340	★★★
	Flash2Advance 256M(套)	750	★★★★★
	Flash2Advance 128M(套)	540	★★★★★
	原装Afterburner背光板	320	★★★★
	国产Afterburner背光板	175	★★★
	[illegible]1200mA	38	★★★★
	GP1300配充电器	70	★★★★
	GP1600配充电器	100	★★★★★
	GBA SP 700毫安锂电池	80	★★★★
	GBA SP耳机转接线	12	★★★★
	GBA SP背光灯调光IC二代	18	★★★
	GBA背光灯调光IC二代	15	★★★
	GBA专用螺丝刀	12	★★★
	GBA LENS屏幕镜面	12	★★★
	GBA [illegible](套装)	35	★★★★
	带灯放大镜	15	★★★
	GBA SP套件包	20	★★★★
	GBA豪华尼龙手提包（蓝）	15	★★★★
	GBA SP精品手提箱	30	★★★★
	GBA尼龙手提包（[illegible]）	12	★★★★
	GBA合金机盒	35	★★★★
	GBA七彩卡盒	3	★★★
	GBA豪华型机包	35	★★★★
	GBA透明保护软胶套	12	★★★
	GBA七彩机身壳	38	★★★
	MADCOW-扩音器四合一	45	★★★
	MADCOW-月光灯管	35	★★★
	三合一超白光三个灯	10	★★★
	北通四合一 摇杆	30	★★★
	GBA SP放大镜+喇叭	40	★★★
	GBA-收音机	35	★★★
	GBA四头对打线	30	★★★★
	GBA与GameCube连接线	15	★★★
	GBA两头对打线	10	★★★
	GBA耳机连线	10	★★★
	GBA手提绳	5	★★★
	GBA充电+扩音+摇杆	70	★★★★
	GBA SP扩音器	25	★★★
	GBA SP手柄	25	★★★
	GBA摄像头	[illegible]	★★★
	电视接收器	445	★★★

以上为个人意见,仅供参考,如有不对请指出.

恶魔城——晓月圆舞曲



图／文：＝ChinaGBA＝windX
www.chinagba.com

系统介绍

菜单：

SOUL SET：变更装备的魂魄
EQUIP：变更装备
ITEM USE：使用道具
ABILITY：查看能力
SLEEP：中断游戏
CONFIG：设定按键
ENEMY：怪物图鉴

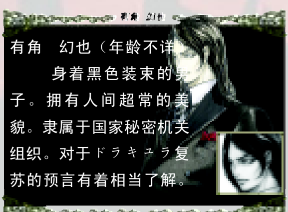
魂介绍：

红魂：攻击系技能
黄魂：被动能力
蓝魂：辅助能力按R键使用

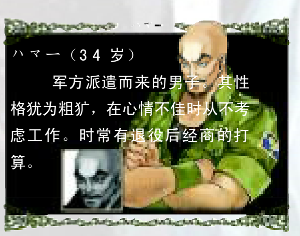


人物介绍



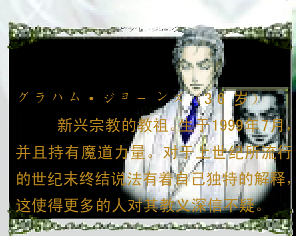


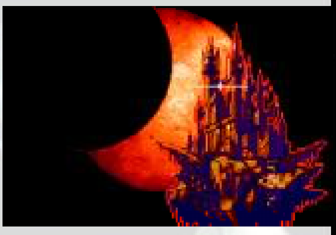












游戏的舞台是2035年日本。某天天空出现了日全食现象，主人公来须苍真和幼时朋友白马弥那相约去白马神社看日全食。当苍真前去时，发现庭院的鸟居好象很远，似乎有什么东西在阻止他前进。渐渐地，他失去了意识……醒来后，苍真发现自己身处城中。有角幻也出现，告诉他现在身处的是ドラキュラ城堡。突然怪物来袭。苍真干掉一个飞翼骷髅后吸收了一个红色的魂魄。幻也告诉苍真干掉怪物可能会得到魂魄来增加自己的能力，他还告诉苍真，若想和弥那回到原来



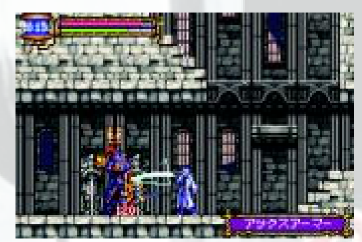
的世界就只有去城主处。而他早已帮弥那设好结界。听到这个，苍真就放心的去了。出门后再次回来时，弥那已经醒了，还告诉苍真，有角幻也好象是国家谍报机关的人，而且其样貌过了10年也没有改变过……



一开始向右走越过僵尸群来到下水道。在鱼群中得到了第一个能力「グレイブキーパー」——按L可后闪。右下是第一个记录点。之后来到右上往右走，干掉斧头兵后来到了第一个BOSS处。BOSS威力很大但攻击方式单调。轻松解决后继续前进。得到了地图1后往下，可得到一个蓝魂（使下落速度减慢）。回来向上装备上得到的蓝魂按R可滑翔过去。上方大厅向上可得到一件装备。得到后往下通过长廊，再一直向右。途中向下可得到两件装备。在一间房间内遇见了宗教家グラハム。他告诉苍真ドラキュラ城堡会在2035年迎接新的城主，之后还说了一些话就离开了。苍真跟着前进，来到了礼拜堂。往右，在一个通道向下，经过记录点后往左前进，见到了第二个BOSS。它以喷火攻击为主，近身的时候它尾部的毒针可使主角中毒。干掉它后继续向左前进。



不久到达恶魔城藏书库。出了大门向下。一路曲折来到了藏书库左下角，在这里遇见了教会学者ヨーコ，她和苍真讨论起了有角幻也（话语中可得知幻也＝アルカード！）。说他和苍真一样有吸收魔物能力的暗黑之力。还说グラハム就是继承ドラキュラ力量的人，她要去找到他。往下向左用后闪L进入左边的牛嘴后得到了一把链子剑，而右行就到达了藏书库的BOSS处。它的盾牌会挡掉攻击，不过刚刚得到的那把剑就派上用场啦~将其击倒后得到魂（攻击力1.2倍）。然后遇见了军方人物ハマー（晕…龙鱼混杂什么都有……）。他说自己会在城门推销武器，欢迎苍真光临。取



得能力「マルファス」——二段跳。再回到藏书库大门处向右，利用二段跳可得到一个锤子。





从藏书库大门回去，通过长廊后利用二段跳和滑翔配合可进入上方左边的通道。向上来到了第一个传送点处（附近的跳舞幽灵带有使幸运上升的魂）。传送后往上可得到一个拳套。回到城门处发现ハマー在这里设了店铺（-_-b 学美国发战争财啊）。买了地图2后继续探险（真是的，军人怎么不给把枪我……）。（这里上面有个交通安全的护身符）新买的地图指明了方向。来到以前有斧头兵的地方用二段跳和滑翔上去。一路向上来到了舞蹈馆。这次遇见的是号称感受到主角身上暗黑力量的J。他说自己在1999年就失忆了，所以叫J。由于感受到了暗黑之力，自己身为退魔士不能袖手旁观（我倒）。前方往下到达了BOSS处，千年老树精，会吐石头，只要注意它的手就可以了。之后得到技能「スケルトンブレイス」——↓+A飞铲。另外这里有个怪物随机出现和你战斗，取得的魂作用是低价买东西。

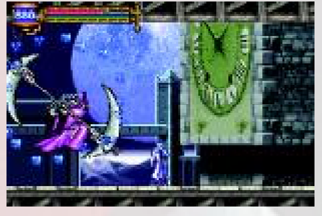


往上在跳舞幽灵右上用飞铲通过一狭窄通道（地图上记录点下面），来到了梦幻宫。前行某处有个兔子会让时光停止，这里暂时不能去。上方记录点右边就是BOSS处，其会变贵妇人，老头和蜥蜴三种形态。干掉后得到的黄魂装备上能使能力上升。之后在恶魔城顶部得到一个黄魂（可在水上行走），和一把毒剑（敌人厉害，要小心！）。在下方某个场景中有种敌人会从镜子中出现攻击你，为了怪物图鉴不要漏了。在某处的女神喷泉处装备得到的黄魂站在水上二段跳就可向上前进，然后继续向右经过有骑扫把的魔女的地方来到了恶魔城最上部。但是这里之后有一个向上的通道，凭主角现在的能力还进不去。

这个时候想到如果能在水上走的话……



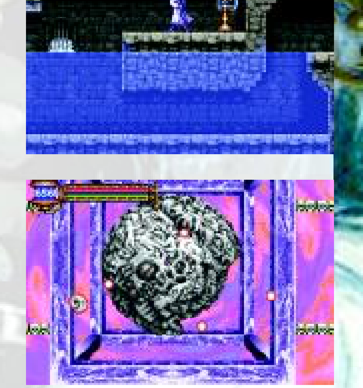
从恶魔城最上部向右出门，一路按下左下前进来到最下方的下水道，利用站在水上的黄魂能力来到了空中庭院。这里十分复杂，道路四通八达，站立在黄犀牛的背上可以达到某些地方。几个上部的门隔空连接。要注意的是在这里（不是空中的那些地方）有地图3，不要忘记取得。还有地图上紫色地方的骷髅干掉能够得到技能「スケルトンキッカー」——2段跳中 ↓+A可攻击敌人。 还有种拔草骷髅很特别，只有在它拔出萝卜一瞬间干掉它才能得到物品和魂。另外某处有烟雾的地方暂时不能进。之后就来到时计塔！





刚进入时计塔就遇见了グラハム。苍真问他是否继承了ドラキュラ的力量，他回答都是那个教会的女人在胡言乱语。谈到苍真的能力时突然一脸阴沉，说要取回王座后就走了（看来ヨーコ说得没错）。在记录点记录后往左遇见了ヨーコ，告诉她グラハム去了王者之间。在时计塔上方又遇见了BOSS死神。攻击它的镰刀可使它受到伤害。其抛出的小镰刀很烦，放激光的时候注意不要闪入死角。被打掉镰刀后亮出真家伙。（这个镰刀好气派）在它扔镰刀的时候铲过去，攻击它身体就可以了。之后取得的黄魂使苍真拥有潜水能力。

这时可从下方有块地面腐烂的地方潜入水中。进入时计塔的下部。先向左，左下穿过钉子群可得到一件衣服，右下搭乘钟摆可得到一把剑。之后往右前进开门，发现回到了以前来过的地方。好！不是能潜水了嘛，进入下水道。于站在水上通往空中庭院的地方继续往右。潜水前进！乘着小船欣赏着风景。小船坠毁后装备水上行走的能力向上走，往右下（途中还要用到一次潜水），这里按照地图探索的话可得到很多好东西。不久苍真看到了惊人的一幕——グラハム刺杀ヨーコ！！这时的グラハム已经发狂了。有角幻也出现，告诉苍真：只有你才能够阻止这一切。向左，苍真来到了练狱斗技场。此时也可先去右下的地下深殿。BOSS是一个聚集尸体的肉球，外层破灭后伸出的触手会发射激光。之后在内部得到了技能「ガラモス」——能够认识静止的世界？？来到那个会用时间让你回头的兔子那里。这个时候技能「ガラモス」好像起作用了，可以进去了。







接着就可以去练狱斗技场了，这里全是一些强力怪兽。来到下方记录后进入了斗技场，乘电梯进入这里的试炼。

修严道「心」：最里面攻击铁球撞坏墙壁得到防具。

修严道「技」：钉子中的按钮可以改变履带的方向，以铲过通道。

修严道「体」：要乘一开始的浮动平台，然后按照天使上十字键的红光按相应的按键。最后得到能够增加珍稀物品出现率的指轮。

BOSS：一开始上方所有的蝙蝠汇成了一个大蝙蝠。正准备开战的时候，一只忽然伸出的大手捏碎了它。这个巨人就是BOSS。需要注意的是它的双拳，挥拳过来的时候蹲下。它的弱点是眼睛。当伤害达到一定的时候另一只眼睛就会乱射激光，这个只要跳开就可以了。之后得到蓝魂：能够变身为蝙蝠飞行。

出来后遇见了负伤的J。J似乎恢复了记忆，原来他





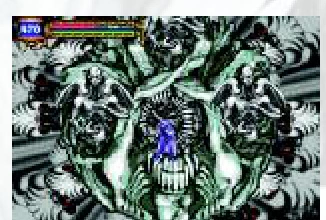
是贝尔蒙特的后代，为阻止ドラキュラ的复活，他要找回祖传的鞭子。在电梯内按上可回去。向上来到传送点，先回城门口。ハマー那里又有新货了。其中使魂出现率上升的指轮要300000！（救命啊，我只是个18岁的高中生，30万你叫我去卖血也没有啊！）不过现在能飞了，可以到各处补完地图。还记得下水道有地方跳不上去吗？看看地图，下水道共有两个地方现在可以飞上去。在里面甚至拿到了一把手枪？！（军人卖刀，恶魔城里藏手枪？）挖干净里面的好东西后可以办正事了。在下水道的闪光用时间停止可以攻击到（82号怪物）。右下的瀑布处装备好44号怪物的蓝魂和水上站立的黄魂就可以冲进里面。到达不可侵洞窟。





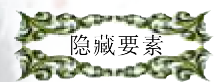
来到传送点处，传到上面的一个黄点。来到了恶魔城最上部。现在可以用蝙蝠飞进上方通道。上方的铠甲兵十分强力。在上部可得到最后一个技能「ヒポグリフ」——跳跃中L是高跳。在最顶部又见到了グラハム。可是已经晚了，他已经吸收了ドラキュラ的力量！苍真认为这些都和他没关系，他要的只是出城的方法。但是グラハム却说不允许有人盗取他的力量，因此要惩罚苍真。胜利之后空间裂开，游戏结束了……

GOODENDING：在城中分别可得到3本书（在地图中白色十字的地方）。在与BOSS交战之前，按照书上所说的装备魂：红=105，蓝=变蝙蝠，黄=96，之后去和BOSS对战，战胜后发生剧情。主角身上的暗黑之血苏醒，幻也告诉主角只有进入混沌消灭最后カオス才能解决这一切。并得到蓝魂冲刺。此时空中庭园的黑烟已经没有了。进入后遇见J，为了除魔者的血液他一定要消灭苍真。击败他后苍真对他说：如果我最后作战败了就会变成恶魔，到时候要毫不留情杀死我。之后进入逆城混沌的异次元空间。 逆城没有地图，不记完成度，路线单一，不久就可到达最终BOSS处。这个时候每个角色都会出来为主角助威。将其干掉就是结局了。苍真和弥那回到了神社。









隐藏要素

通关后重新游戏时可选HARD难度。

通关后重新游戏时使用JULIUS作为名字，可用J。

通关后的BOSS RUSH模式成绩好的话可得到很多额外武器（有激光炮哦）。







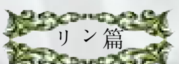
图／文：＝ChinaGBA＝windX
www.chinagba.com

在那个「人」和「龙」共存的地方
因其无穷的智慧
其地成为无法侵略的圣地
安稳平静的生活持续着
突然
人的侵略忽然开始了
平衡被破坏
大陆霸权的争夺开始
违背大自然的真理
无法避免的大战
被称为“人龙战役”
结果
失败者「龙」的身影从大陆上消失
「人」克服了战争中的种种痛苦
建立了几个大势力
近千年的时光过去了……

游戏开始，设定军师

生日和属性的关系

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
血型A	冰	风	冰	理	光	雷	理	风	炎	冰	理	雷
血型B	风	炎	风	炎	雷	理	风	暗	冰	理	雷	炎
血型AB	冰	理	雷	冰	风	炎	雷	理	雷	炎	冰	光
血型O	炎	雷	理	雷	炎	风	冰	炎	理	风	冰	风



リン篇

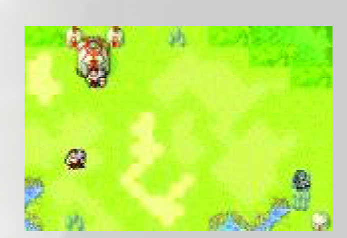
リン是リキア贵族キアラン侯爵的外孙女，跟随父母在十五岁之前都在草原上过着游牧的生活，在与军师相遇前的半年，父母被山贼所杀。之后就和军师开始了修行之旅……

序章　草原の少女

草原的少女リン，救助了身为军师的玩家你。此时正好山贼来袭。大家共同打退敌人。

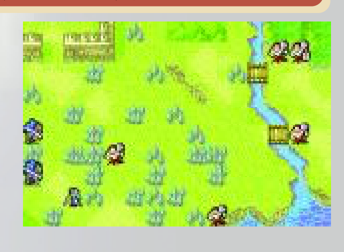
目的：据点压制

新人物：リン



要点：要按照系统的提示来攻关即可（前几章都是这样，介绍游戏的一些基本操作等，按START可跳过说话）。

第1章　運命の足音



目的：敌全灭

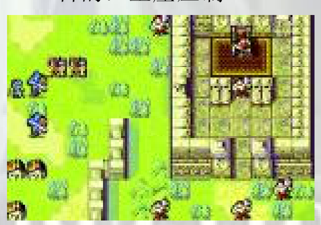
加入人物：セイン、ケント（初始加入）

要点：教学关，会教你剑克斧，斧克枪，枪克剑这一基本规则。

第2章　精霊の剣

西方村落的祭坛里供奉着精灵之剑。一群强盗想夺取它，正好主角也路过此地……

目的：王座压制



要点：一开始系统会提示你访问民家。之后就可以进攻了。另外，有裂缝的墙壁是可以打破的。

过关后获得精灵之剑マーニ・カティ。二人也道出了リン的身世。

第3章　小さな傭兵

リン为了确认身世，前往リキア。而沿途遇上了盗贼团。

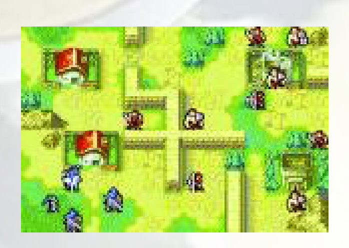
目的：敌全灭

加入人物：フロリーナ、ウイル

左下村庄：ウイル加入

左上村庄：2000G

武器店：てつの剣、てつのやり



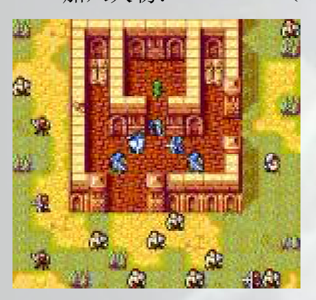
要点：飞马移动力高，可叫她去访问上方村庄。以后访问红色的村庄都有东西拿。要注意山贼会毁坏村庄。飞马要小心弓箭手。BOSS的攻击力很高，如果让骑士上去感觉不保险的话就先用弓箭手先去削弱吧。

第4章　生業の影で

继续前进的リン遇见了前来复仇的山贼。

目的：NPC ナタリー生存7回合

加入人物：ドルカス（リン说得）



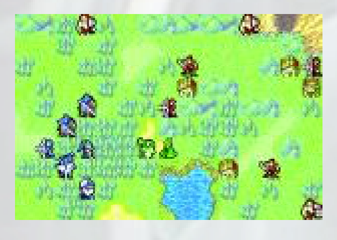
要点：ドルカス说得后可与ナタリー讲话。第二回合结束后，左下角和右上会分别出现山贼和佣兵。如果冲出去的话会被敌人围攻，最好是守在砦内。砦左边的墙是可以打破的，不要让敌人乘虚而入了。7 回合内应该能干掉BOSS。

第5章　国境をこえて

本章目的：敌全灭

加入人物：セーラ、エルク

武器屋：てやり、ておの　、てつの弓



要点：一开始主角与セーラ对话，她和魔道士エルク就会加入。本关的敌人数量不多，很容易个个击破。同样的，BOSS还是用间接攻击对付，或是用リン单挑，注意利用骑士的救出能力。リン的身世也渐渐明朗了……

第6章　誇り高き血

本章目的：特定解除

加入人物：ラス、マシュー

左上村：マシュー加入

中央村：とびらのかぎ

宝箱：天使の衣、アーマーキラー



要点：本关的目的就是打开特定的门。根据电脑的指示依次开锁便可。新出现兵种重铠的防御力极高，左上村庄获得アーマーキラー对他们有特效。

过关后得到5000G。

第7章　旅の姉弟

リン遇见了ニルス恳求她救救他的姐姐……

本章目的：BOSS击破

加入人物：ニルス、ルセア

村庄：せいすい

道具屋：きずぐすり、ライブ、ファイアー

要点：此章开始有出击准备画面。吟游诗人ニルス的作用是使一个单位再动。修道士ルセア是使用光魔法的。魔法之间的相克关系是光克暗，暗克理，理克光。BOSS正好是使用暗魔法的シャーマン，就让ルセア来解决吧。下方小屋用盗贼进入，对话会不同。

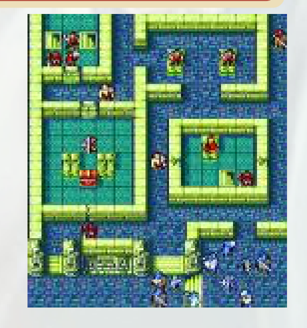


进入外传条件：ニルス生存，15回合过关

第7章外伝　黒い影

本章目的：敌全灭

宝箱：ハンマー



要点：阶梯上会不断出现ソルジャー。敌人部队中的小偷会和你抢宝箱，行动要快。有裂缝的墙是可以破坏的，以后也是如此。本关前

进路线狭窄，要确保最前线人物的安全。

第8章 謀略の渦

本章目的：敌全灭

村庄：ランスバスター

武器屋：てつの剣、てつのやり、てつのおの、てつの弓



要点：本关首次出现了弩车，攻击距离超远，注意不要让守备力低的角色进入射程范围。把控制的人干掉后我方弓箭手可上去控制，还可以移动啊。左下的砦会出现援军。村中得到ランスバスター系列武器的相克属性是相反的。BOSS手中的武器是アクスバスター，不要随便用枪去攻击。

第9章 悲しき再会

本章目的：城门压制

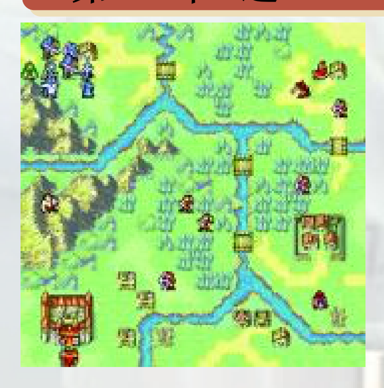
加入人物：ワレス

村庄：たいまつ



要点：本关一开始就会介绍转职。下级职业等级超过10就可以使用转职道具转职了，等级最高可达到20级。第三回合开始的时候就会有雾出现，视线将受到限制，可以使用在村庄里获得的火把来照明，还有最好让小偷出击因为他的视野是10格，普通人是5格。因为BOSS是重甲兵，让持有特效武器的人上吧。

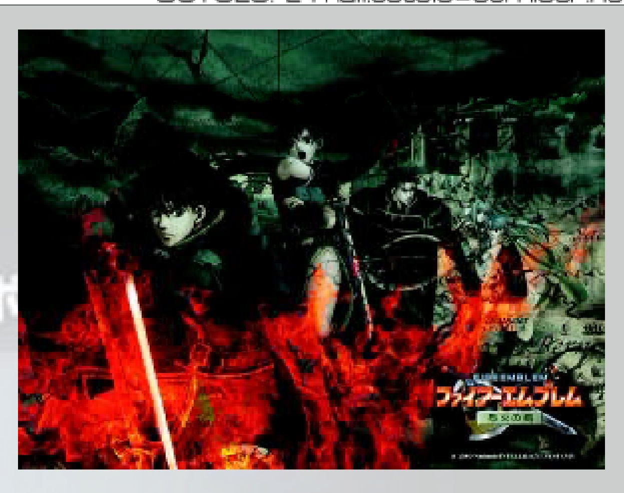
第10章 遙かなる草原



本章目的：城门压制

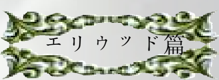
村庄：エナジーリング

要点：第三回合开始会下雨，全部单位的移动力都会大幅度的下降。BOSS是将军，又是重甲系的，用之前得到的マーニ・カティ或魔法对付吧。



过关后：终于リン和她的外祖父见面，为了治疗老侯爵的病，リン和老侯爵一起回到了サカ草原。

至此リン之章结束，之后开始的是エリウッド（罗伊的老爸）的寻父之旅……



エリウッド篇

リキア同盟的フェレ侯爵エルバ—ト和他带领的骑士无故消失，有传闻说他死了。他的儿子エリウッド相信自己的父亲没事而决定开始寻找他的旅程。主角的故事开始了……

第11章 旅の始まり

在主角准备出发的时候遇见山贼乘フェレ的精锐不在的时候来占领村庄。

本章目的：村長館の門制圧

加入人物：エリウッド、マーカス、ロウエン、レベッカ、バアトル、ドルカス

村庄：竜のたて

道具屋：きずぐすり

要点：第一回合结束后ドルカス和バアトル会在右上方出现。由于是第一关，且敌人多为山贼。所以没什么可担心的。PS：那个圣骑士マーカス还是老样子。



目的：敌全灭

第12章 比翼の友

加入人物：ヘクトル、オズイン

村庄：秘伝の書

武器屋：てつの剣、てつのやり、てつのおの、てつの弓



要点：总体敌人还是很弱。BOSS会移动。3回合后第二个主角ヘクトル会在上方出现。其职业和主角一样是领主，而且很容易和主角形成支援。要好好修炼他啊。

第13章 真実を求めて

目的：城门制压

加入人物：ギィ、セーラ、マシュー

左村庄：フレイボム

右村庄：たいまつ

道具屋：きずぐすり、ライブ

武器屋：てつの剣、てやり 、ておの 、てつの弓



要点：敌阵中的ギィ可由盗贼マシュー说得。在桥左边和右边分别会出现增援，其中桥右是山贼，桥左是枪兵和弓箭手。城堡下左的砦也会出现枪兵。左上的村庄要砍树做桥才能到达。

进入外传的条件：访问左上的村庄，见到商人。

第13章外伝 行商人マリナス

目的：マリナス生存7回合

右上村庄：5000G



要点：黑夜作战，记得让盗贼出战。守住小岛是不明智的，敌人会砍树来进攻。最好是将NPC救出带到下方。这样就简单多了。每回合都会出现遊牧民和山贼。BOSS在左上方，打倒后就不会出现增援了。



第14章 うごめく者たち

本章目的：敌全灭

加入人物：エルク、プリシラ、マリナス

上方村庄：てつの大剣

道具屋：きずぐすり、 ファイアー、 ライブ

武器屋：てつの剣、てつのやり、 てつのおの 、てつの弓



要点：魔法师エルク用セーラ说得。访问下方村庄可让プリシラ加入，可不能让海贼捷足先登了。如果完成了外传，本关就会出现输送队，用来处理道具。如果过了一关没有死的话就会升级。本关的特点就是骑士占了很大一部分，且都是用枪的。下方小岛会出现海贼。第5回合会下雨。打倒BOSS可获得银枪。

第15章 キアランの公女

终于和リン相会了……

目的：敌全灭

加入伙伴：リン、セイン、ケント、フロリーナ、ウィル

左村庄：赤宝玉

中央村：つらぬきのやり

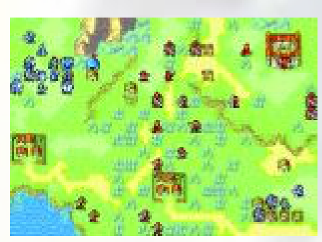
道具屋：きずぐすり、 とびらのかぎ 、ライブ、 ファイアー

武器屋1：ほそみの剣、てつの剣、はがねの剣、てつのおの、はがねのおの、ておの



武器屋2：ほそみのやり、 てつのやり 、はがねのやり、てやり 、てつの弓 、はがねの弓

要点：リン篇的主要角色全部回归使我方战斗力大增。敌方上方，右下会山贼，后期左上也会出现骑兵。但是无所谓，一路杀过去便可。



PS：リン和エリウッド有对话。

第16章 謎の行方

本章目的：压制王座

加入伙伴：レイヴァン、ルセア

宝箱下：アンロック 、英雄之证

宝箱上：骑士之证、 银剑

要点：一定要让盗贼出场（记得带钥匙），本章宝箱里有转职道具。レイヴァン在与プリシラ交谈后加入，ルセア在与レイヴァン交谈后加入。敌人多为弓箭手，飞马最好不要出场了。楼梯会出现暗魔法师。下方左面有骑士出现，记得保护运输队。



过关后根据士兵生存数给道具：3 赤の宝玉，2 光の結界，1 フレイボム

过版后的知“龙之门”之事，エリウッド的父亲原来到了那里。事态逐渐明朗化……

本章外传进入条件：NPC 士兵至少生存一人。

第16章外伝 港町バドン

本章目的：特定会话

加入伙伴：カナス

村庄内的物品：ランスバスター 、スリーブ 、短弓 、デビルアクス

道具屋：ライブ 、リライブ、 ファイアー、 サンダー、 ライトニング

要点：访问最右边的村庄カナス会加入。本关终于出现了斗技场，终于可以骗钱拉~还本关的目的是和BOSS对话，千万不要攻击他（他的必杀极高）。还有就是斗技场上方的海贼ダーツ千万不要杀，以后会加入的。

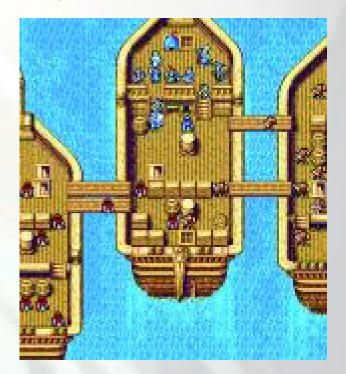


第17章 海賊船

目的：主人公11ターン生存/敌BOSS击破

道具屋：きずぐすり、とびらのかぎ、ライブ、リライブ 、ファイアー、サンダー、ライトニング、ミイル

武器屋：てつの剣、 はがねの剣 、はがねのやり、てやり 、はがねのおの、ておの 、てつの弓 、はがねの弓



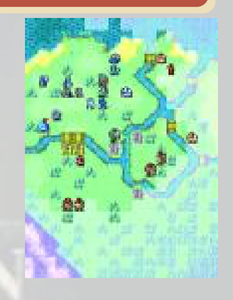
要点：每个回合都会出现好多援兵的。7回合后下方还会出现一艘新船来攻击你，要小心。敌BOSS身上有はやての羽，还有一个シャーマン带有转职道具——導の指輪，一定要偷过来啊。船上的武器店和道具店东西很全，该补充什么就补充吧。

第18章 魔の島

本章目的：击破Boss

加入伙伴：ダーツ、フィオーラ

要点：一开始ダーツ加入（如果你之前没杀他的话）。本章是充满大雾的小岛，不要忘了盗贼。地图上有不少老树，可以打倒从而变成桥。上方会出现海贼。第五回合，天马骑



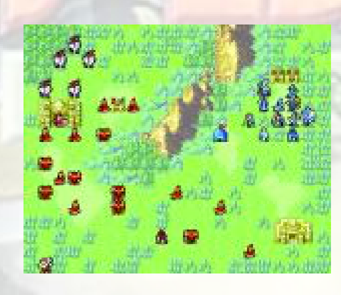
士フィォーラ会从上方出现，フロリーナ要等着和她对话，不然她会乱冲的。BOSS在右下方，身上有转职道具，打倒还可得一弓箭。

本章外传进入条件：十五回合内通过。

第18章外伝 魔封じの者

目的：門的制圧

遗迹：女神のぞう



要点：第3回合敌方会出现魔封じの者，在其红色范围内不能使用魔法和杖（我们不能用的同时BOSS也是不能用的hoho~）。魔封じの者被攻击后会消失，不过他的护卫还在，经验入账。

第19章 竜の門

本章目的：王座压制

加入伙伴：ラガルト

左面宝箱：ルナ 、青の宝玉

右面宝箱：Mシールド、導きの指輪

下面宝箱：ゆうしゃの弓

秘密商店王座旁：てつの大剣、はがねの大剣、ぎんの大剣、リブロー 、アンロック

秘密商店右下：キルソード、 キラーランス 、キラーアクス、 キラーボウ、とっこうやく、たからのかぎ 、とうぞくのかぎ



要点：一定要带盗贼，本关宝箱多多且全是好东西！门不要开了，打墙壁进入即可，钥匙留着开宝箱。ラガルト可用主角或リン说得，他身上的光の结界是挡路用的。几回合后右方楼梯（蓝色的）会出现一个盗贼，身上有会员卡，一定要偷盗啊！携带着会员卡在红框的地方待机可进入隐藏商店。楼梯处会出现如图示的兵种。几回合后，最左下还有飞马出现。

第20章 新たなる決意

本章目的：击破BOSS

左面村庄：上：レスト　　下：光の結界

右面村庄：上：天空のムチ　下：ドラゴンキラー

武器屋（开始处）：てつの剣、 てつのやり、てやり、てつのおの 、おの、 てつの弓

武器屋（右上）：はがねの剣、 はがねのやり、 はがねのおの 、はがねの弓

道具屋（开始处）：ライブ 、リライブ 、ファイアー 、サンダー、 ライトニング 、ミィル

道具屋（右上）：きずぐすり 、とびらのかぎ 、せいすい 、どくけし



要点：一开始踊舞者ニニァン加入，能力是可使人再动。本关又是夜晚地形，黑暗中还有两个弩车……右下方民居里的ドラゴンキラー，这对本关首次出现的龙骑士有特效（当然弓箭也是）。BOSS身上也有转职道具——英雄の证，别跟我说你没带盗贼出来。

第21章 二つの絆

本章目的：ニルス生存11回合

加入伙伴：イサドラ、ヒース、ラス

左下宝箱：10000G、ゆうしゃのおの

秘密の店（左上角）：とっこうやく、たからのかぎ、とうぞくのかぎ、リブロー、トーチ 、アンロック、Mシールド



要点：龙骑士ヒース用三个主角都可以说得，ラス只能用リン去说得。本章有些敌人有转职道具，记得偷。下方不断有增援涌出。还有就是如果把下方的BOSS杀了就直接过关，如果此时你宝箱还没开的话……

第22章 生きた伝説

本章目的：敌全灭

加入伙伴：ホークアイ

宝藏：

小屋左：ボディリング　右：霸者之证

龙骨爪上：イクリプス　下：ファーラの力

龙骨头左：英雄之证　右：ひかりの剑



要点：ホークアイ由エリウッド说得。主角和NPC贤者パント也有对话。沙漠里的移动力很低，要注意了，骑兵就免了吧。沙漠里有很多宝藏，和前作一样，在指定区域停留可随机得到道具。其中盗贼的取得率是100%。要注意贤者很厉害，放任其不管的话会干掉BOSS，探宝就此结束。所以要将他救出带在身上。沙漠里小房子里珐会出现……

本章外传进入条件：ホークアイ加入。

第22章外伝　創られし命

本章目的：敌全灭

宝箱：左下：ぎんの大剣、右下：バサーク、中央：秘伝の書



要点：此章节我方配置的队员会被分为两路，一路打破墙壁前进。本章也会出现魔封じの者，几乎覆盖所有的区域。魔法师要小心了。本章没BOSS，打开中央大门，魔封じの者就会消失。出现几个拿着银系武器的人，杀掉后可得到银系武器。

过关会产生分支：三位主角的等级总和超过50的话就进入A路线，反之则进入B路线。

第23章A　四牙襲来

目的：BOSS击破

加入伙伴：ワレス

上方村：サイレス

下方村：地の刻印

道具屋（右上）：ファイアー、サンダー、ライトニング、ミィル

道具屋（左下）：きずぐすり、どくけし、ライブ、リライブレスト

武器屋（左）：はがねの剣、ランスバスター、はがねのやり、アクスバスター、はがねのおの、ソードバスター、はがねの弓

武器屋（右）：てつの剣、てつのやり、てやり、てつのおの、ておの　、てつの弓

秘密の店（红框）：アーマーキラー、長柄刀　、つらぬきのやり　、ホースキラー、ハンマー　、ハルベルト



要点：迷雾天气。将军ワレス用リン篇的人物都可说得。城堡下方有龙骑士，不要让飞马乱冲。右上方的村庄很容易遭受山贼的袭击，要快速访问。每个回合砦里都会出现许多援军，要尽量堵住。本章BOSSロイド是ソードマスター，带着高攻击力的銀の剣，要和他单挑还需三思啊。

第23章B　四牙襲来

目的：敌全灭

加入伙伴：ガイツ

左上村：サイレス、オリオンの矢

右下村：地の刻印

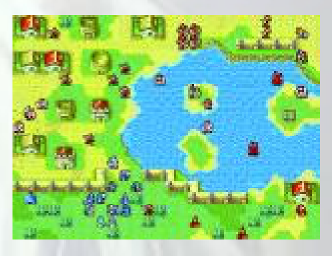
武器屋（上）：はがねの剣　、ランスバスター　、はがねのやり、アクスバスター、はがねのおの、　ソードバスター、　はがねの弓

武器屋（下）：てつの剣、てつのやり、てやり、てつのおの、ておの、てつの弓

道具屋（下）：ファイアー、サンダー、ライトニング、ミィル

道具屋（上）：きずぐすり、どくけし、ライブ、リライブ、　レスト

秘密の店（红框）：アーマーキラー、長柄刀、つらぬきのやり、ホースキラー、ハンマー、ハルベルト、覇者の証



要点：ガイツ要用海贼ダーツ说得，不要忘记派他出场。海上会不断出现海贼。上方也会出现佣兵。其它没什么可注意的了。BOSS是勇者，很好对付。

第24章　届かぬ手、届かぬ心

本章目的：主角生存11回合

加入伙伴：パント、ルイーズ

左下村：ハマーン

道具屋：ライブ、リライブ、エルファイアー、シャイン、ミイル

武器屋：キルソード、キラーランス、てやり、キラーアクス、ておの、キラーボウ



要点：贤者パント和ルイーズ加入己方，得到天之刻印，可使ロード（即三位主角）转职。主角要向下逃，龙骑士来突袭的话可用ルイーズ对付。银弓打他们基本秒杀！右上还会有龙骑士增援。切记千万不要惹BOSS，仔细看看她的数值！而且她以后会加入的。

过关后出现分支：不使用天之刻印进入BOSS为アサシン的A路线。使用了天之刻印进入BOSS为祭司的B路线。

第25章A　闇の白い花

本章目的：压制王座

加入伙伴：ハーケン或カレル

宝箱：上：魔よけ　中央：白の宝玉、サンダーストーム　下：英雄の証



要点：下雪天，移动力降低。敌人大都闷在房间里……9回合后同伴出现在地图西方，用主角上前说得。(地图上门打开3个以下时出现ハーケン，门打开3个以上时出现カレル）BOSS的职业是暗杀者，会心率很高，要小心被他一击必杀。

第25章B　闇の白い花

本章目的：压制王座



加入伙伴：ハーケン或カレル

宝箱：導きの指輪、青の宝玉、魔よけ

要点：下雪天，移动力降低。往上突进会不断受到魔法师的攻击。右边门内有个魔法师带有攻击距离10格的サンダーストーム，干掉他可得到，注意不要让他用光了。敌人的魔法师的魔法距离超远，理、光属性皆有魔防低的人最好靠边站。9回合后同伴出现在地图西方，用主角上前说得（地图上的敌人数大于15时出现ハーケン，敌人数小于15时出现カレル）。

第26章　夜明け前の攻防

本章目的：ゼフィール生存15回合

加入同伴：ニノ

宝箱左：ブーツ、ゆうしゃのやり

宝箱右：レスキュー、デルフィの守り



要点：一开始ジャファル和ニノ分别分布在地图的两侧。要兵分两路前去营救。虽然暗杀者ジャファル的职业能力很高，周围敌人对他造不成威胁，但是经验值都丢了……右方宝箱里有使弓箭对飞行系无效化的デルフィの守り，一定要得到啊！如果被敌人的盗贼先得到的话也可用自己的盗贼偷回来。用エリウッド说得ニノ后再用ニノ与ジャファル对话。就可进入外传！エリウッド和ゼフィール之间也有对话。BOSS的魔防是满的，要击败他绝不容易。

第26章外伝　決別の夜

本章目的：玉座制压

加入伙伴：ジャファル

右上宝箱：ノスフェラート、トォルの怒り、リカバ

中央宝箱：はやての羽



要点：本章几乎是每个回合都有敌人的增援，下方还用远程魔法的魔道士不断袭击你。各通路之间的连接道路都是在一定回合内出现的，到底是水之神殿……敌人的司祭有バサーク，准备好レスト。右上宝箱处的通路要29回合后才会出现，用飞行系的把盗贼运过去吧，不过要小心贤者BOSS的攻击范围10格的サンダーストーム，击败BOSS后获得闇の誓約書，可以使10级以上的盗贼转职（注意：转职后就不能偷东西了）。

第 27 章　運命の歯車

本章目的：敌全灭

加入伙伴：ヴァイダ

村庄：ワープ（瞬移杖）

道具屋：とびらのかぎ、ライブ、ファイアー、サンダー、エルファイアー、ライトニング、ヤイン、ミィル

武器屋：てつの剣　、ぎんの剣、てつのやり、ぎんのやり、てつのおの、ぎんのおの、てつの弓、ぎんの弓

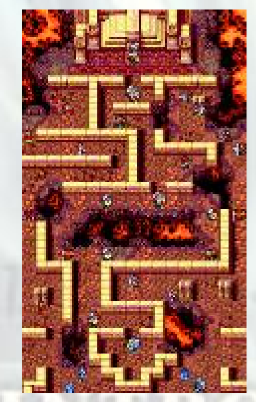


要点：本关很BT敌人会不断涌来，都是一个上级职业带两个下级职业，直到第7回合才停止。之后右下会出现龙骑士。用主角可说得ヴァイダ。BOSS职业为剑圣，防御暴高，还有防必杀攻击的パビスの守，手持可以吸血的ルーンソード（偶像- -b）。ニノ和其之间有对话，可使他的防御力下降，但是最好还是用盗贼将他的パビスの守偷过来，这样就容易多了~还有BOSS附近有一个弓箭手带着导之指轮不要忘了偷。

过关后：大贤者アトス出现，他将主角们带到封印神殿中，向同为八神将之一的ブラミモンド求助，解开了大陆的封印。离开神殿后ネルガル突然出现，并掳走了ニニアン，为了与ネルガル对抗，　エリウッド一行向オスティア发进去拿取“烈火之剑”。エリウッド也转职了~

第 28 章　勇者ローラン

本章目的：特定到达



要点：只能出场五个人，兵分三路，而且主角一个人一队。要主角到达上方宝座就过关。在泛红的地面上停留会损失HP，要小心。

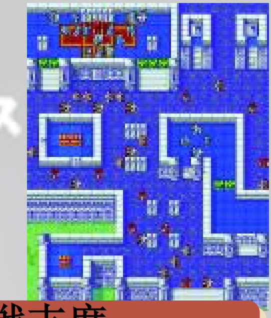
过关后：终于得到了烈火之剑，此时出现一尺冰龙，主角向它砍去却发现那只冰龙就是ニニアン！！ネルガル再度出现，企图抢走了ニルス被アトス用“业火之理”打退。但是此时ニニアン已经……

第 29 章　悠久の黄砂

本章目的：防御玉座 11 回合

上方宝箱：竜のたて、　白の宝玉

下方宝箱：ボディリング



要点：要守住王座十分容易，但是第2回合就会出现盗贼和你抢宝箱。敌人很菜，除了要小心他们身上的毒系武器会让你中毒外其它就没什么了。战斗后自动进入外传。

第 29 章外伝　戦支度

本章目的：采购 5 回合

要点：有趣的外传，一开始给你 30000G 军费用来买武器。还等什么啊。钱不够可去斗技场，唯一不爽的是只有 5 回合……

第 30 章　背水の戦い

目的：城门制压

加入伙伴：レナート、ニルス

秘密商店（红框）：地の刻印/20000、闇の誓約書/50000、覇者の証/50000、リブロー、アンロック、Mシールド

左上迹遗：レナート加入（11 回合内）

中央迹遗：セチの祈り

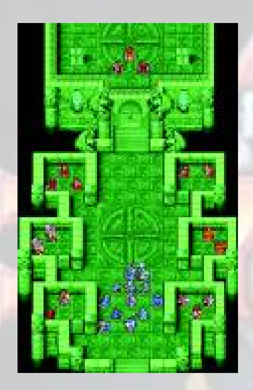
右下迹遗：魔よけ（索菲亚！！）



要点：虽然敌人很多，但是已经到这个时候了，又刚刚采购过，还怕什么。PS：秘密商店里的闇の誓約書可使盗贼转职，覇者の証可使海盗转职，地の刻印可使其它的下级职业转职（当然主角就只能用天の刻印转职^0^）。

終章　光

终于到了决战的时候，本关的出场人物要慎重。敌人很强！一开始编成的时候アトス身上带有神器不要忘了给其他三位主角装备！门每过一个回合会打开两扇。最好将出现的敌人都在短时间内击破。击到守护者可得到他们身上的S级武器！要注意的是最后出现的勇者和剑圣之间的



援助是A！全部打倒后目标就该指向上方的ネルガル了。将ネルガル击倒后发生剧情，他用自己的力量将龙之门打开了，アトス冲上前和龙战斗着，就在他将要支撑不住的时候，ブラミモンド出现了。她竟然使ニニアン复活了！同时恢复了她的龙之力，恢复力量的ニニアン将暴走后的火龙们冰冻了起来，在封印最后一只的时候却因为力量不支而倒下……这最后一只火龙就是给玩家的最后考验了，能力十分强大！除了エリウッド的烈火之剑和大贤者アトス基本上都对它造不成大的伤害。加油吧～干掉它就是结局了。



人物成长率

MAP	名前	HP	力	技	速さ	幸	守	魔防
序	リン	70	40	60	60	30	20	55
1	セイン	80	60	35	40	20	20	35
1	ケント	85	40	50	45	25	25	20
3	フロリーナ	60	40	50	55	35	15	50
3	ウィル	75	50	50	40	25	20	40
4	ドルカス	80	60	40	20	15	25	45
5	セーラ	50	50	30	40	55	15	60
5	エルク	65	40	40	50	40	20	30
6	ラス	80	50	40	50	25	10	30
6	マシュー	75	30	40	70	20	25	50
7	ニルス	85	5	5	70	70	30	80
7	ルセア	55	60	50	40	60	10	20
9	ワレス	85	5	5	70	70	30	80
11	エリウッド	80	45	50	40	35	30	45
11	マーカス	65	30	50	25	35	15	30
11	ロウエン	90	30	30	30	30	40	50
11	レベッカ	60	40	50	60	30	15	50
11	ドルカス	80	60	40	20	15	25	45
11	バアトル	85	50	35	40	25	30	30
12	ヘクトル	90	60	45	35	25	50	30
12	オズイン	90	40	30	30	30	55	35
13	セーラ	50	50	30	40	55	15	60
13	マシュー	75	30	40	70	20	25	50
13	ギィ	75	30	50	70	25	15	45
14	マリナス	##	0	90	90	15	30	100
14	エルク	65	40	40	50	40	20	30
14	プリシラ	45	40	50	40	50	15	65
15	リン	70	40	60	60	30	20	55
15	セイン	80	60	35	40	20	20	35
15	ケント	85	40	50	45	25	25	20
15	フロリーナ	60	40	50	55	35	15	50
15	ウィル	75	50	50	40	25	20	40
16	レイヴァン	85	55	40	45	15	25	35
16	ルセア	55	60	50	40	60	10	20
16	カナス	70	45	40	35	45	25	25
18	ダーツ	65	70	30	20	30	30	15
18	フィオーラ	70	35	60	50	50	20	30
19	ラガルト	60	45	25	40	15	25	30
20	ニニアン	85	5	5	70	70	30	80
21	イサドラ	70	45	40	20	35	35	30
21	ヒース	80	50	50	45	20	30	20
21	ラス	80	50	40	50	25	10	30
22	ホークアイ	50	40	30	25	35	20	40
23	ワレス	85	5	5	70	70	30	80
23	ガイツ	85	25	60	10	15	15	25
24	パント	50	30	20	40	35	30	40
24	ルイーズ	60	40	40	40	30	20	30
25	ハーケン	85	50	30	40	20	20	40
25	カレル	70	30	50	50	15	10	30
26	ニノ	55	50	55	60	50	15	45
26	ジャファル	65	15	40	35	30	30	20
27	ヴァイダ	60	45	25	40	15	25	30
30	ニルス	85	5	5	70	70	30	80
30	レナート	60	40	30	30	40	20	15

通关后：

1．增加音乐欣赏模式，有收集率哦～

2．增加ヘクトル篇，用第三主角的视角进行游戏。

3．可以选リン篇，エリウッド篇的HARDMODE。

其他角色：ファリナ在ヘクトル篇第25关持有20000G的时候可收到。

当战斗中二者呆在一起达到一定回合的时候就能产生支援，分ABC三种等级。每关只能进行一次对话。

支援一览：

人物名称	可支援角色
エリウッド	ヘクトル、リン、ニニアン、マーカス、ロウエン、ハーケン、フィオーラ
マーカス	エリウッド、マリナス、ロウエン、イサドラ、ハーケン
ロウエン	エリウッド、マーカス、イサドラ、ハーケン、レベッカ
レベッカ	ウィル、ロウエン、セイン、ダーツ、ルイーズ、レイヴァン、ニノ
ドルカス	バアトル、ガイツ、オズイン、ヴァイダ、ファリナ
バアトル	ドルカス、レイヴァンカナス、レナート
ヘクトル	エリウッド、リンオズイン、マシュー、フロリーナセーラ、ファリナ
オズイン	ヘクトル、マシュー、セーラプリシラ、ドルカス
セーラ	ヘクトル、マシュー、フロリーナ、セイン、オズイン、ルセア、エルク
マシュー	ヘクトル、ジャファル、ギィ、セーラ、オズイン、ラガルト
ギィ	マシュー、ラス、カレル、プリシラ、ルイーズ
マリナス	マーカス、ニノ、ヴァイダ
エルク	ルイーズ、 ニノ、パント、プリシラ、セーラ
プリシラ	レイヴァン、ルセア、エルク、オズイン、セイン、ヒース、ギィ
リン	エリウッド、ヘクトル、フロリーナ、ラス、ケント、ウィル、ワレス
セイン	ケント、フィオーラ、セーラ、レベッカ、プリシラ、ルイーズ、イサドラ
ケント	リン、セイン、 フィオーラ、ファリナ、ワレス、ヒース
フロリーナ	ヘクトル、リン、ファリナ、フィオーラ、ニニアン、ニノ、セーラ
ウィル	リン、レベッカ、ラス、ダーツ、ワレス、レイヴァン
レイヴァン	ルセア、プリシラ、レベッカ、ウィル、バアトル
ルセア	レイヴァン、プリシラ、セーラ、レナート、カレル
カナス	パント、ニノ、レナート、バアトル、 ヴァイダ
ダーツ	ファリナ、ウィル、ガイツ、レベッカ、カレル
フィオーラ	ファリナ、フロリーナ、エリウッド、ケント、セイン、パント、ガイツ
ラガルト	マシュー、ニノ、イサドラ、 ジャファル、ヒース
ニニアン	エリウッド、フロリーナ、ホークアイ
イサドラ	ラガルト、ロウエン、マーカス、ハーケン、ガイツ、レナート、セイン
ヒース	ヴァイダ、ラガルト、ルイーズ、プリシラ、ケント
ラス	リン、ウィル、ギィ
ホークアイ	ニニアン、パント、ルイーズ
ワレス	リン、レナート、ウィル、ヴァイダ、ケント
ガイツ	ドルカス、カレル、イサドラ、フィオーラ、ダーツ
パント	ルイーズ、エルク、カナス、ホークアイ、フィオーラ
ルイーズ	パント、エルク、ホークアイ、レベッカ、ギィ、ヒース、セイン
ハーケン	エリウッド、イサドラ、ロウエン、マーカス、ヴァイダ
カレル	ギィ、ガイツ、ダーツ、ルセア
ニノ	ジャファル、エルク、フロリーナ、マリナス、ラガルト、カナス、レベッカ
ジャファル	ニノ、マシュー、ラガルト
ヴァイダ	ヒース、ハーケン、ワレス、カナス、ドルカス、マリナス
レナート	バアトル、イサドラ、 ルセア、ワレス、カナス

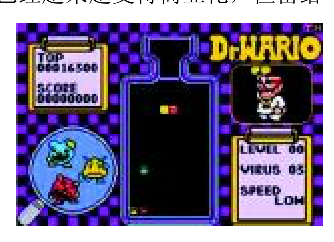
GBA 游戏回顾

“非典”——这个从陌生到熟悉再到现在已经令人麻木的名词成了这个几月的流行语。“今天你非典了没？”-_- 虽然很大程度上影响了人们的正常生活和娱乐，但这个词汇似乎与游戏业丝毫不相干。看着GBAROM近似于疯狂的放出，大作如潮水般地涌来，我才真切地体会到游戏在玩家心目中不可动摇的地位。

0909 - Made In Wario (J)				
画面：5	音乐：8	操作：9	系统：9	综合：9



经历过FC时代的朋友一定还对那些名作记忆深刻。像《马里奥医生》、《塞尔达传说》、《超级马里奥》等，正是这些用现在的眼光看起来很粗糙的GAME，陪伴我们度过了儿时那段最快乐的时光。仅仅是马里奥那傻傻的一跳，就足以勾起心中对过去美好时光的回忆。现今的游戏业已经不再是当年追求制作出带给人们纯粹快乐游戏的年代了，电子游戏已经越来越变得商业化，但留给我们更多感动和开怀一笑的东西却越来越少。任式一贯追求游戏本质，山内老头常挂在嘴边的“我们追求的游戏是要能带给人们快乐！”。



“5秒钟游戏！”——《Made In Wario》的广告语出人意料的简单，看过那段幽默的广告以后，心中忽然有了一种感觉“我所熟悉的游戏又回来了～”。事实证明我的感觉没有错。全数超过200个以上的小游戏，众多的隐藏要素和经典游戏的复刻，每次只需5秒钟的游戏时间，看似无聊短小的小品级游戏，却具有能让你一上手就欲罢不能的魔力。插鼻孔、穿针线、敲铁钉……恶搞与幽默完美的结合，再加上Wario那夸张的表演，不得不使我再一次向任天堂脱帽鞠躬。那些被我反复玩了近50多个小时的小游戏，使我有理由相信“游戏就是这么做地”。真正的感动是发自内心的，再多华丽的修饰语都及不上玩家心中的认可，《Made In Wario》她做到了。



0927 - Super Puzzle Fighter II Turbo (E)				
画面：7	音乐：9	操作：8	系统：9	综合：8



没有去过街机厅的人很难理解“街霸”这两个字对于那些在街机厅中长大的人的意义。你还曾记得第一次踮起脚尖，紧紧地握住摇杆，搓出第一个必杀技时的情形吗？“街霸”这个词汇可以说一时间代表了整个街机事业，她帮助我们记住了那个黄色的标志“CAPCOM”。当一贯作风严谨认真而著称的卡氏，将铮铮的热血斗士做得成奇Q无比时，你能想象出她居然还具有那份独特的幽默吗？规则就如同以往的方块游戏一样，把下落的不同颜色的方块通过旋转方向，调整摆放的位置，使其叠加消去。唯一不同的是游戏中采用了一种叫做攻击打消的系统，你消除的方块越多对对方施加的压力越大，看着那满屏的方块向你压来的时候，也就是你死期到来的时候~规则就是如此的简单。但是正如卡氏一贯的游戏风格一样，真正的高手并不会仅仅满足于此的，他们追求的是更多





的连锁和那个恐怖的99连一击必杀。此次GBA移植版在质量上可以说是完美的，原先家用机版上的各种模式均保留了下来，画面也毫不逊色，而且连人物的语音也完全移植！能在手掌机上玩到一款街机厅里的PUZ精品，你还能不满足么？虽然自己一天天长大，但看着那些久违了的游戏人物，过去那份充满温馨的回忆却重新环绕心头，《街霸》你果然是最棒的！

0996 - Castlevania - Akatsuki no Minuet (J)				
画面：9	音乐：9	操作：9	系统：9	综合：9




本月最强GBA游戏来了！没想到本次的ROM比游戏实际发售日期早了好几天，有电脑和烧录卡的朋友可以在第一时间享受到最强的GAME^0^。但更可怕的是……ROM放出两天后，汉化达人九柳就放出了完整的游戏汉化补丁。对于如此的汉化速度，我只有对其无条件253了。

日本权威游戏杂志《FAMI通》给予了此作在《恶魔城》史上最高的评价，殿堂入选！也许其中有炒作的成份，但当自己接触到游戏后才真正的感受到了《晓月圆舞曲》所独有的魅力。本作作为在GBA上推出的第三部恶魔城游戏，其画面质量、游戏流畅度、音乐等都已经达到了颠峰。如果说《月轮》是测试性的作品，《白夜》就是在画面和战斗爽快感上大幅度增强的完美之作，而《晓月》则可以称做是究极了~游戏的人物动作在《白夜》的基础上进行了改良，看起来的感觉无比流畅，而游戏的帧数却丝毫没有下降，这就使得玩家在游戏时始终保持着良好的手感。最值得一提的便是游戏的背景音乐，游戏制作组再次请回了曾为《月下夜想曲》作曲的山根みちる，由其亲自操刀为《晓月》制作BGM，相信喜爱《月下》的玩家一定会感受到久违了的那份感动。

本此的游戏主角设定为一名日本高中生，而时间背景更是设定在2035年的日本。因为以未来作为背景，所以在游戏中的武器道具里可以发现很多诸如小口径手枪、阳电子炮之类的东西（EVA啊，寒~）。最令我感到高兴就是游戏的武器设定恢复到了和《月下》一般的多种类武器选择，短刀、枪、斧、锤……这些众多的武器一定能令广大FANS满意。什么？你还感到不爽？那么你看了以下的介绍后一定热血沸腾的。





堪称《恶魔城》系列首次创举——“战魂”系统登场！游戏史无前例取消了经典的副武器系统，取而代之的就是全新的“战魂”，这个令人吃惊的设定可以说是充满了特色。玩家通过消灭各种不同的怪物，从而吸取敌人身上的魂魄，当然吸取也是有一定机率的说。而玩家就可以通过装备不同的魂魄以获得不同的能力，“战魂”的类型也大致的分为了四种：攻击型、效果型、守护型、能力型。相同种类的魂魄可以重复获得，以增加“战魂”技能的威力，更能通过对战线与其他玩家交换魂魄（很不错的设计）。游戏中的怪物总数超过100个以上，也就是说玩家能够获得的魂魄数量也是100个以上，但想获得一些珍稀的魂魄就要靠一点运气了。我初玩了一下，大约获得了20个左右，其中有比较实用的，如滑翔，圣灵召唤等。据说有部分玩家已经获得了所有种类的战魂，其中甚至还包括了类似JOJO中的替身“白金之星”的能力（噢啦噢啦，小日本真恶搞）。可以肯定地说本作的“战魂”系统就是游戏的最大特色和卖点，通过收集“战魂”推动剧情的发展，真正做到了系统与游戏相结合，这也是其耐玩的地方。大家朝着全魂魄收集目标努力吧！

需要说明一下的就是游戏的剧情了，可以说是令人大跌眼镜，尤其是初期登场的那个叫做“有角”的黑衣男，仔细的玩家估计已经知道他的真实身份了吧，其实他就是……大家自己去猜吧！随着各大厂商们逐渐吃透GBA的机能，象《晓月》这样优秀的游戏会越来越多的，作为一台便携式的掌机，她的潜力可以说是无限的，相信下一次我们再次回到Castlevania这座恐怖的城堡的时候，会带给我们更多的惊喜。わがちからをみよ！哈哈！

0979 - Fire Emblem - Rekka no Ken (J)				
画面：9	音乐：8	操作：9	系统：9	综合：9

《火焰纹章-封印之剑》的正统续作在千呼万唤之中终于登场了。《火纹》系列作为一款经典的S·RPG一直以来在玩家的心目中有着神圣的地位，在日本游戏界更是将其和《皇家骑士团》并称为S·RPG的最强二作。《火



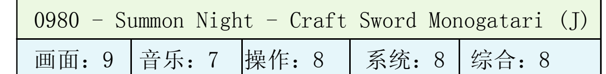
纹》靠着如史诗般壮阔的故事情节、性格炯异的人物、高难度的战斗系统吸引了一大批的玩家，更培养了一群固定的FANS。从FC上的《圣火徽章》到SFC的《圣战系谱》、《多拉基亚776》等，几乎每一部作品都可以称得上是殿堂级的大作，而《火纹》系列那波澜壮阔的故事更是得到了进一步的诠释。



这部《火焰纹章－烈火之剑》历史性地加入了军师这个设定，而扮演这名角色的正是玩家本人，包括姓名、血型、生日、性别，这都可以由玩家一手设定完成，别以为这些设定只是一个摆设，实际上不同的设定影响着人物不同的属性。另外新增的天气变化也会对作战单位的移动起到一定的影响作用，这样对于战略上的要求比起前作来就更加高了。不仅仅是战斗系统发生了变化，连职业也有了一定改变，新增加的职业包括了修道士（光魔法操纵者）、刺客（RO中也可以见到的强力角色）、狂战士（将战斗力发挥到极至的BT）以及魔封者（魔法封印师）。而在过关条件上既有占领城池，又有保护据点，可以说是相当的丰富有趣，在前作中大受好评的外传MAP也保留了下来，只要在正章中满足一定条件便可进入，其中有几章外传更是可以收得强力的角色。



初玩下来的感觉可以说是相当满意。不论是流畅华丽的战斗画面，还是宏大的故事情节，这一切都似乎在向人们宣告最强S·RPG来了。唯一有点遗憾的就是游戏的难度，实在是太……低了！尤其在LIN篇里，几乎光靠女主角一个人冲在前面就能摆平所有人，更不要说给她装备上一把提升必杀机率的剑了。瑕不掩玉，本作的质量还是很高的，如果你正好拥有GBA而且又喜欢SLG的话，那么本作你是非玩不可了。



0980 - Summon Night - Craft Sword Monogatari (J)				
画面：9	音乐：7	操作：8	系统：8	综合：8



《召唤之夜》系列作为在PS上推出的S·RPG有着很高的人气，很多的玩家都为其独特的系统而痴迷，这也使其一度成为了眼镜厂继“机战”系列后又一代表作。但没有想到的是在GBA上推出的本作居然是一款A·RPG，对于玩惯了前几作S·RPG类型的玩家来说，这次的改动确实不小，想要轻松的上手看来光靠一张聪明的脑子还不够，熟练的战斗操作也很重要。

游戏的背景设定在一个武器高度发达的异世界，而主人公，也就是玩家你的目标就是成为整个世界里最强的铸造师。作为召唤之夜的特色召唤兽在本作中一样充当着重要的角色，玩家可以从4种不同类型的召唤兽（召唤之夜中称之为“机界罗雷拉尔”）作为自己的同伴，一同参加冒险，而不同的选择会导致之后铸造的武器种类发生变化。接下来要说一下战斗系统了，相信这应该是玩家最为关心的，因为历代《召唤之夜》采用的都是SLG模式，而转换成A·RPG后会不会失去原有游戏的特色呢？其实大家并不用担心，这次的战斗系统处理的非常不错，感觉上有点类似于“传说”系列，但不同的是本作加入了蓄力攻击，这就使得战斗更为激烈，而且配合绚丽的魔法，给我们带来更多的视觉冲击。从画面华丽程度上来看秉承了《召唤之夜》系列一贯的风格，这在GBA游戏中也是难得一见的，尤其是游戏中的人物设定，画风唯美又不失童话风格，看着让人有一种很舒适的感觉。游戏中的特色——武器铸造也为本作增添了几份乐趣，用自己收集的材料打造成一把属于自己的武器，其中的自豪感和满足感是不能用语言来形容的。



游戏年龄定位较低，因此难度也不是很高，相信这会吸引一大批低年龄的玩家购买。也再一次证明了GBA毕竟还是一部属于儿童的主机。偶尔改换一下胃口尝试着自己做铸造师也是不错的~



街机模拟进度报告

继上月街机模拟大热之后，模拟界开始冷寂下来。有关街机模拟的新闻也没有给我们太大的惊喜，模拟界似乎进入休憩阶段。当然，模拟的意义并不止于新游戏的支持和新模拟器的发表，所以我们在这个月里仍能看到不少的模拟曙光：

CPS-2　SHOCK 的可喜进度



本月可说是CPS_2 SHOCK 的老大 Raz 出尽风头，继上月公布 Cps2 的数据表后，Raz 为 Cps2 模拟时代的完结做了许多详尽的工作：

1、Cps2 基板的重生计划



Capcom 对 Cps2 以后基板的加密可谓费尽心思，使 Cps2 的模拟经历不少挫折的是 Cps2 基板的自毁系统（CPS2 suicide）。所谓 CPS2 suicide，就是指 CPS2 的游戏板自出厂之时起，就由一个为程序 ROM 的密匙芯片提供电源的 3.6V 锂电池的寿命决定的使用周期。游戏基板断电后由这个锂电池维持密钥 S-Ram 的保存，随着这个电池消耗完毕，游戏基板就宣布死亡，要让基板重新使用则必须寄到 Capcom 总公司并付上 48 美元的费用修复，而这笔费用与买一块新的基板并无太大区别，这些无疑是机室老板的噩梦（这也能解释 Cps2 游戏在街机厅为何如此稀有。

作为对 Cps2 基板研究最为透彻的 Razoola，让已死亡的 Cps2 基板复活无疑是作为 Cps2 模拟终结的最后一份大礼。Razoola 通过他无所不能的木马，在对硬件不做任何修改的情况对 ROM 打补丁使这些已“自杀”的基板复活，同时 Raz 还放出了一个运行“重生”的 95 年的《少年街霸 Alpha》游戏基板的录像。

虽然从表面来看，硬件的东东和我们模拟玩家没关系，Cps2 基板重生计划的最大受益人是街机室的老板。但从长远来看，这个计划对 Cps3 基板的模拟有非常重大的意义，Cps3 的电池检测自毁系统相对 Cps2 更是变本加厉，这个重生计划对 Cps3 的模拟具有深远的意义。

2、Winkawaks 的复活

Winkawaks 这个伟大的模拟器，在 Mr.K 停止对其更新后一度沉沦。作为一个使用得非常广的模拟器（Winkawaks 无论在运行速度和连网游戏的兼容性上都是一流的，成为连网对战的首选模拟器），停止更新后只能靠玩家自己开发的 Loader 继续其辉煌。虽然 Mr.K 走了，但如此优秀的模拟器，模拟界不会就这么让它无声无息退出历史舞台的。CPS-2　SHOCK 小组似乎有代理别人模拟器的习惯，从以前的 Callus 到现在的 Winkawaks。这段时间他们对 Winkawaks 进行了许多方面



责编小记

这期终于能稍微抽出点时间来投入到非工作目的的游戏中，经过两天两夜的《电精II》和《合金装备II》后，虽然身体疲惫但心里却前从所未有的满足，真是怀念大学时候无牵无挂、没日没夜的那股疯狂。现在已经很难有那种放纵的机会……

这个月模拟界异常地冷淡，虽然已有的模拟游戏已经可以让我玩上好几年，但没有惊喜的新闻确实是一种失落。原来模拟器除了提供我们玩游戏的同时，还有那份热烈的期待，我想我已经养成了那种等待的美德。

光盘的制作确实比较令人烦恼，改为直接运行游戏后对许多玩家的机器不兼容，自动运行也有不少读者建议取消，其实放入光盘后只要按住 Shift 键就可以取消自动运行，这期我就取消自动运行，光盘导航只要进光盘目录里运行就可以了。

MAME 剩余的周边都是些大家伙，到底怎么放确实令我左右为难……



的改进，提供了对UNIVERSE BIOS文件的支持和来自Nebula的Z80复位线模拟等实用功能，并提供了对新发布的Cps2游戏的支持，其中还包括了《拳王2001》。我们终于可以丢掉Loader，使用正式的Winkawaks1.46了！新版Winkawaks对Rom名做了不少修改，也加入了新Rom的支持，收集狂们又有得忙活了，这次光盘为大家提供了新版Winkawaks额外支持的所有Rom。

3、新XOR的发布



虽然CPS-2 SHOCK 发布Cps2的加密数据已有不少时间，但似乎还没其他人能搞定这套算法并发表新游戏的XOR表，最后还是由CPS-2 SHOCK亲自动手。新发布的两个XOR分别是《Mighty!Pang》和《Super Street Fighter 2: The New Challengers(World 930911)》，《Mighty!Pang》是一个戳球的益智游戏，和Cps1上的《Pang!3》是同一类型，这类游戏的游戏性都非常不错，而且画面也非常Q，非常适合年龄小的玩家和MM哦！



MAME

相信大家都还沉醉在上一版MAME支持的《电神魔愧II》和那几个Konami的经典游戏中吧。本月没有对新版MAME释放时间的谣言和抱怨，也没有见到为何还不支持某个游戏的质疑，倒是有非常多同好在论坛上进行《电神魔愧II》连Hit数的研究。这些气氛都是非常好的，把翘首等待新游戏的那份焦急转换成对好游戏的深入研究会让我们更容易接触到模拟游戏的精神所在。当然，MAME的脚步是不会停止的，WIP页面的更新频率也非常不错，即将支持的好游戏我会在下面给大家介绍哦，首先来看看本月与MAME相关的进度。

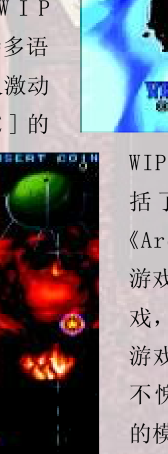
1、SYSTEM24的模拟器早已出现，MAME自然不会放过这个系统，[HAZE]在Olivier Galibert的SEGA驱动上做了修改，目前MAME已经能支持一部分SYSTEM24游戏。虽然这上面大部分都不是那么好玩，比较值得一玩的是赛车游戏《Hot Rod》。Sega System24基板是第一个使用在当时来说属于高分辨率彩色显示器运行的系统，而且大部分ROM是以软盘和光盘作为存储媒体，这在国内都非常少见。在我看来，System24的模拟似乎意义更重于实用性。





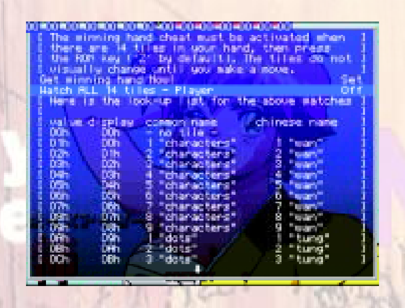
2、MAME32Plus！在许多功能方面都走到了官方MAME的前面，例如支持IPS功能、使用显示插件加强画面效果等。最新版的MAME32Plus！的焦点是率先支持了[HAZE]开发的WIP NeoGeo驱动，支持多语种BIOS选择。更令人激动的是加入了[HAZE]的WIP游戏驱动，这其中包括了《婆娑罗II》、《Area51mx》和经典射击游戏《Rapid Hero》等游戏，对最新发布的Cps2游戏XOR也提供了支持，不愧为最适合国人使用的模拟器。感谢包括楚江在内的四国联军小组，为我们带来如此出色的非官方MAME，下一期将为大家介绍MAME32Plus！游戏录像的字幕功能和游戏驱动的添加。





3、Pugsy编写的MAME Cheat数据文件终于迅速同步更新到了MAME 0.67，几乎对每个MAME支持的游戏都提供了作弊支持，官方也以这版为正式官方欺骗文件发布。对于像MAME这类支持游戏量巨大的模拟器来说，欺骗文件是十分必要的（当然麻将类游戏也有一定的成分）。

论坛的zhangxi1982朋友翻译了官方的Cheat FAQ，不知道大家有没有兴趣，在我来看，Cheat的制作过程比使用还更有趣味呢。



4、新版MAME支持游戏预览：Konami GX系统的模拟终于到了完结的时候，《Salamander2》、《Dragon Might》这两被加密而错过MAME v0.67的游戏将在新版MAME里完美呈现：

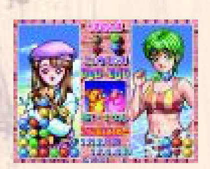
①、《沙罗曼蛇II》



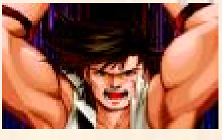


是《沙罗曼蛇》系列中游戏画面最华丽的一作。借助GX基板强大的硬件性能，《沙罗曼蛇II》的颜色数达到了超乎寻常的地步，画面华丽得令人有些恶心（因为那些巨大的昆虫、怪物都非常真实）。不愧为《沙罗曼蛇》系列中最华丽的一作，只是不知道手感如何，一切等待下一版体会。

②、《心跳回忆Puzzle对战》

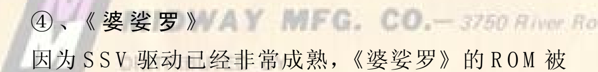



这完全是向《心跳回忆》的Fans推荐的。游戏是属于方块类型，方块都换成了可爱的娃娃头，《心跳回忆》中出现的女孩都会在这里看到，随着战斗的发展，女孩也会变换不同的表情，因为在GX基板制作，画面非常不错，和自己曾经追过的女孩一起对战方块游戏会有另一番风味哦！



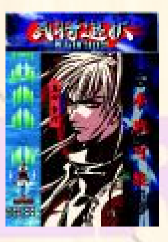
③、《Dragon Might》

Konami于1995年制作的武器格斗游戏。虽然Konami是制作街机游戏的老牌厂商，但制作格斗游戏并不擅长，人设也有点怪，这已经丧失剑技格斗基本的风格，具体还是大家自己去体会。



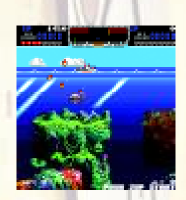
④、《婆娑罗》

因为SSV驱动已经非常成熟，《婆娑罗》的ROM被

Guru's小组Dump下来后就立马被MAME支持了。二代在上期已经抢先给大家体验过了，战国的背景结合先进的战斗机受到不少射击玩家的欢迎，而游戏的焦点则是战国武将的收集和游戏的人设，这期的天堂会给大家对这个系列进行详细的介绍。

⑤、《Run Deep》

这个炸潜艇游戏被许多老玩家询问过，而今终于被MAME模拟。炸潜艇系列是一个老牌街机游戏系列，对玩家的准确度要求很高，《Run Deep》在这个系列里加入几个新颖的元素，加上简单的操作和非常高的游戏性，老玩家将再次为之疯狂。

⑥、《SD高达Neo Battling》



新版竟然支持眼镜厂制作的这个高达游戏。最特别的是这竟然还是个射击游戏，附加上SD系列可爱的画风，确实非常值得期待。游戏除了有我们熟悉的机型和人物外，副武器也极其有特色，喷火器、跟踪激光都非常有迫力，让我们一起来体验高达版射击游戏的乐趣吧。

⑥、《Rapid Hero》

这个早在WIP出现的射击游戏终于被MAME32Plus！首先支持，作为NMK系爽快型射击游戏的代表，在它身上我们看到不少《雷龙》的影子。为了加强游戏的爽快感，NMK在减少了敌人发射子弹的同时大大增加了敌人的出现量，有强力的武器可以轻易地消灭屏幕的敌人，而火力不够猛烈时往往会被敌机撞死，武器方面，取消了主武器的的更换系统而加强了副武器，三种副武器：激光、跟踪导弹、爆裂弹可以叠加获得更强大的火力。这期光盘已提供给大家该游戏的ROM，可以通过附带的MAME32Plus！率先尝试这一宗师级的射击游戏。



微风，E-mail:wind@comicer.net



战国动作射击游戏婆裟罗

游戏介绍

《婆裟罗》系列是由VISCO向大家送上的战国动作射击游戏。

游戏舞台是一个参照战国时代构思的世界。玩家将操纵主人公只身一人面对由巨大战车、人型机械人等组成的敌方大军，驾驶着心爱的战斗机，勇敢地向最终BOSS发起挑战（情节很老套啊）。这是个“将日本精神和科幻融合起来的世界”，除了婆裟罗本身独特的世界观外，它还对日本历史上真实存在的武将做了大胆的全新诠释。其中优秀的机械设计更能够体现游戏设计中的精妙之处。日本的战国时代就像中国的三国时代一样令人神往，如果你能亲眼看到那些武将活跃的样子，也许会对这段历史突然产生兴趣了。



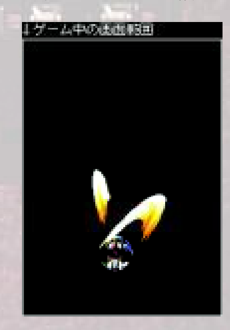
一代中游戏背景设定为以“関ヶ原及び大阪の陣”为模型的异世界，玩家代表西部军队的武将，可选三名主角：真田幸村、杂贺孙市、岛左近，他们将去讨伐暗黑势力的代表——德川家康。而敌将中也有本多忠胜、藤堂高虎等历史上真实存在的知名武将登场。二代则是继续一代的情节，但是玩家的立场变化了，要去打败织田信长，可选人物也变成了5名，包含隐藏角色杂贺孙一。敌将设定也更加真实，登场的武将全部以真名出现。每关都有20名武将、4名副将以及1名大将，游戏中还会出现加强形态的隐藏武将，角色合计达38名。

历史上真实的真田幸村：

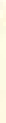
真田幸村（1567-1615）



昌幸的次子。关原之战与父亲同在西军，战后被流放于纪伊九度山，逃脱后，投奔到大阪城。大坂冬季战役，丰臣、德川两方和谈，条件是填平大坂城外的护城河。丰臣方愚蠢地同意了，使大坂城成了一座没有防备的裸城。庆长二十年（1615年）四月二十三日，丰臣方主动出击，向大和进军。日本历史上阵亡人数最多的战役——大坂夏季战役爆发了。五月七日，双方在四天王寺附近布阵。正午时分，决战开始。真田幸村率领的赤甲赤帜的赤色军团最为突出，一开始就向德川军展开疯狂突击。数倍于真田军的德川军前阵迅速被击溃，德川军左右两阵也来夹击真田军，仍然阻止不了赤色军团的攻势。突然，真田幸村单枪匹马地向德川家康的本阵杀来，德川本阵的铁炮一阵乱射，终于将真田幸村击毙。这时，又有一个真田幸村向德川本阵杀来，德川军立刻陷入了混乱。这便是真田幸村的得意战法——影武者搅乱战法。此时，真正的真田幸村率军逼得德川军本阵后退十二公里！可惜的是，德川家康抛弃了他的金扇马印，真田幸村失去了目标，反而耗尽了自己的体力。下午，真田幸村从四天王寺西门往东退却的时候，在安居天神寺院内被越前松平家的西尾仁左卫门砍掉了首级。真田幸村享年四十九岁，这位失败的英雄在此战中赢得了“日本第一武士”的美名。



人物设定



婆裟罗1

真田幸村

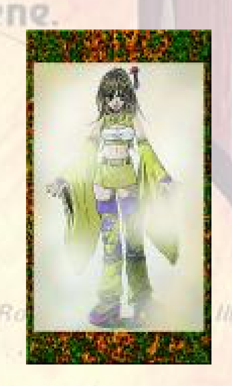
年龄：28岁

追求真正的和平，愿意为了理想奉献一切的热血男儿。

目标是讨伐夺取丰臣家政权的德川家康，为和平而战。

爱机：“村正”

溜め斩り：烈风鬼斩



杂贺孙市

年龄：15岁

性格开朗上进的小姑娘。

继承父亲的遗志，做了杂贺一族年轻的女首领。

为了报仇和阻止黑暗的德川政权而战。

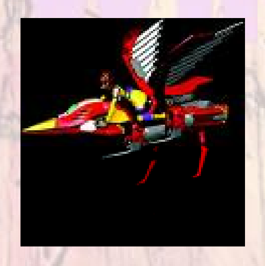
※游戏中的杂贺孙市实际上是设定为历史上的杂贺孙市的孙女而

登场的。

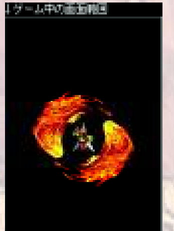
爱机：“时雨”

溜め斩り：红莲扇风舞

历史上真实的杂贺孙市：



杂贺孙市就是传说中最擅长用铁炮的铃木重秀。他率领根来、杂贺的洋枪队坚守石山本愿寺，使织田信长军大吃苦头。石山开城后，担任信长与本愿寺之间的信使。之后跟随信长、秀吉。说杂贺孙市（铃木重秀）是一个历史人物，还不如说是个传说人物。他的铁炮战法“铁炮狙击法”也是这样的。每一挺铁炮由四人使用，在射击手左右后各设一人。每击一发后，左边的人填入子弹，右边的人填入火药，后面的负责点火。熟练后每一击之间只要4、5秒，而信长的三段击也要有7、8秒的间隔，实在是最快的铁炮术了。虽然最后纪州众在秀吉的人海战术中被消灭了，但是孙市和他的铁炮术却作为传说而流传下去。



岛左近



年龄：55岁

智勇兼备的老武将。

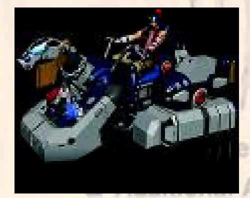
是寡言的参谋类型。

大坂城被攻破，左近的主君石田三成随丰臣秀赖殉城，左近为此誓死讨伐德川家康。

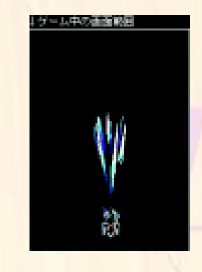
爱机：“墨炎”

溜め斩り：铁甲枪・无尽

历史上真实的岛左近：

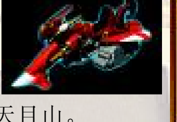


岛左近清兴，是一个笼罩着重重迷团的谜之武将。在《根岸文书》中残存下来有岛左近亲笔签名曰“清兴”，左近是他自署的花押，所以他正式的称呼一般为“岛左近清兴”，或者简称为“左近”。有着“鬼神不惧”这样称誉的左近在历史上似乎是天生就会和一个人联系在一起，那就是和德川家康一起作为大时代主角的石田三成。400年前，石田三成完成了两件被后人传为佳话的事：佐和山城的修筑，以及招揽了被称为“鬼左近”的岛左近。左近被当时只有四万石俸禄的石田三成用一半知行延揽的诚心所打动，从此将自己的未来交付给了这个一心挽救丰臣家族的人。



婆裟罗2

武田信胜（Takeda Nobukatu）





年龄：16岁

是历史上真实存在的武田信胜，和父亲胜赖一起占据天目山。

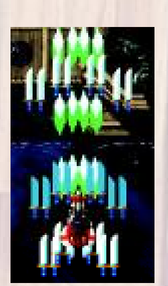
天目山之战败北，武田胜赖自杀，家臣激奋……

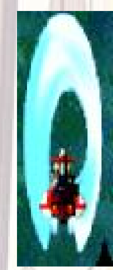


在本作中为了振兴武田家而孤身一人向织田信长挑战。

爱机：“岚樱花”

Shot&Sub Shot





普通射击范围不广但是集中，副武器是飞刀，发射后有一瞬的停顿，然后加速飞向前方（弱扩散）。

信胜的攻击全部集中在前方，要想有效地击中敌人，飞到敌人面前是必要的。

溜め攻击：虎裂斩攻击

攻击时会出现一条圆弧形的刀光，攻击范围除了前方，还覆盖自机的侧面以及斜后方，这样就有可能击落侧面以及斜后方的敌机。

历史上真实的武田信胜：

武田信胜，胜赖子，信玄孙，代代名门武田氏的最后的当家主。他的初阵，为这百年大族的末日装点了最为凄婉而惨烈的一幕。天正十年（1582）三月三日，信胜在新府城主持了最后的军议，席间，否决了以此城为凭依进行最后一战的方案，而决定向一门重臣小山田信茂的郡内（都留郡）转进。然而，信茂却背叛了…… 进退失据、日暮途穷的胜赖、信胜父子，终于有了最后的觉悟，他们选

微风. E-mail:wind@comicer.net

择了先祖武田信满在“上杉禅秀之乱”时自害的场所天目山作为自己的死地。三月十日，在田野（大和村）构筑栅栏，决心拼死一战。胜赖请出武田氏新罗三郎义光以来历代的重宝，为信胜行元服仪式，正式将家督之位传于信胜。这时，追击的织田军逼近了…… 战斗居然持续了两天，十日，一条信龙战死，那漫长的一夜不知道胜赖、信胜父子是以什么样的心情度过的，十一日的太阳升起时，胜赖、信胜、迹部胜资、土屋昌恒、安部宗贞、小宫山友晴等人与泷川一益军展开了最后的战斗。根据《甲阳军鉴》《甲乱记》《理庆尼记》记载，信胜持枪突入敌军，奋力讨杀数敌，自己也负伤。午前十时许，众人先后战死。胜赖和信胜也举刀自向，结束了波乱的生涯，甲斐武田氏灭亡了。 信胜享年仅仅十六岁……他的初阵就是他最后的一战，同时也是数十年间威震甲信的武田军团的最后的战斗。

百地三太夫（Momochi Sandayu）

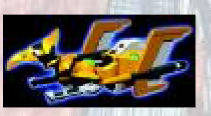
年龄：15 岁

她是伊贺忍者集团“百地党”的核心成员，是个谜一般的人物。

所以，为什么她会做这样的决定也不得而知…没有理由（笑）。

为了伊贺的再度兴起，有人就借助三太夫将信长暗杀。

在伊贺即将衰败的时候，她十分努力地肩负上了伊贺忍者首领的重任。



爱机名：“菊月”

Shot&Sub Shot

射击范围狭窄，为弱扩散型，攻击范围并不比其它机体有多大的改变。

副武器攻击为手里剑，以一定角度作放射性的攻击。

当敌人密集的时候，手里剑的威力就可以全部发挥出来，从而弥补普通攻击威力的不足（要选择场合使用）。

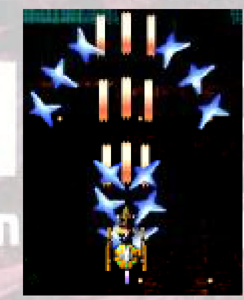
溜め攻击：螺旋舞攻击

从自机前方发出圆盘状的攻击，扩大了向旁边方向去的攻击范围，几乎覆盖了画面横方向的一半。

历史上真实的百地三太夫：

百地丹波（奈良），又叫百地三太夫，伊贺拥有相当势力的富豪，当时伊势三上忍之一，同时亦是伊势忍术流的史祖。在鬼瘤砦击退了织田信雄的伊贺平定军。终身与织田家抗战到底的传奇式忍者。伊贺动乱时让信长吃尽了苦头，但到最后却不敌战死，不过也有传说战死的是她的弟弟，她在十几年后才病死。





清泷坊随风（Seiryubou Zuifu）

年龄：23 岁

天台宗的僧侣。后来的天海僧正。



为了阻止在长岛进行的杀戮和防止信长取得天下，随风选择成为破戒僧，向打倒信长的道路出发。





爱机：“慈眼”

Shot&Sub Shot

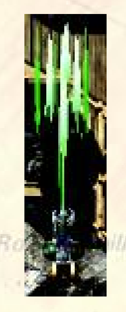
普通攻击是范围狭小的集中型，攻击力虽然强劲，却不适合对付分散的敌人。

副武器是能够跟踪敌人的法力珠，攻击属性也有相当的变化。

溜め攻击：百裂棍棒攻击

在自机前出现连续强烈的棍棒攻击，与前作的岛左近的溜め攻击相似。

拥有全部机体中最长的接触范围，而且擅长和敌人长时间拉锯，破坏力也是全机体中最强的。



历史上真实的清泷坊随风：

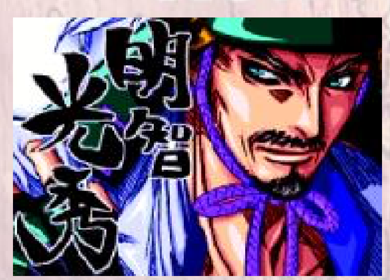
资料……不明。CLARK·H 本身并不是什么战国历史爱好者，查遍网络也找不到“清泷坊随风”的大名，倒是“天海僧正”有介绍：“日本江户时代，由于天海僧正受到幕府将军德川家的崇信。天台宗在日本佛教界处于主导地位。”（我晕……难道这就是他讨伐信长的原因？？）

明智光秀（Akechi　Mitsuhide）

年龄：54岁



明智光秀想讨伐主君织田信长，以取得天下来闻名，但是动机中也有很多不明白的地方。



在2代中为他做的解释耐人寻味。

果然，他的心中……

爱机：“桔梗”

Shot&Sub　Shot

射击是范围大的集中型。

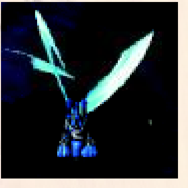


副武器为是诱爆弹“雷神”，在自机周围发射后，激起停滞的爆炸旋风。

溜め攻击：乱舞刀攻击

自机前方出现太刀广范围的攻击，与前作中真田幸村的溜め攻击相似。但攻击幅度和射程都较之更优，有相当程度的攻击范围。

历史上真实的明智光秀：



明智光秀（1528-1582），织田家臣，苗字：十兵卫，又称：惟任。天正六年（1579）三月，明智光秀讨伐叛臣波多野家，为了劝降波多野家，明智光秀将自己的母亲为人质，波多野家感其诚恳愿意投降，但是，织田信长段然拒绝了波多野家的投降。最后，愤怒的波多野军杀害了明智光秀的母亲，也许就是在这时光秀对信长有了不满。 天正十二年（1582）明智光秀担任了织田家御食奉行之职，不久，前往京都的织田信长在途中停留于明智光秀处，光秀立即设宴招待信长，谁知信长食用的鱼已经坏掉，被信长尝出，不知情的光秀立刻遭到信长的责骂，拒说当时信长对他“以杖击其头”，这使明智光秀在众人面前非常难堪。之后，愤怒的信长命光秀离开自己的领地，去支援正在西国与毛利家作战的羽柴秀吉，并听羽柴羽秀吉的指挥。然后，织田信长带领百余人的卫队气冲冲地前往不远的本能寺夜宿。 就在织田信长走后不久，明智光秀率领约千人的军队出发，当他路过本能寺时，光秀突然向士兵们下达了“敌在本能寺”的命令，向本能寺里的信长发起进攻。最后，织田信长被杀，明智光秀立即进军京都，京都守备信长的长子织田信忠率部在京都妙觉寺转入二条御所与明智光秀奋战，不久，信忠自知不敌，切腹而死。进入京都的明智光秀马上发文天下，号召各大名响应自己，可是未成功，就在这时从西国赶回的羽柴秀吉率领三万的大军发起对光秀的讨伐。明智光秀率部一万六千余人迎战羽柴秀吉于山崎，最后，明智光秀战败，当光秀逃至阪本城附近的山路时，被当地的农民杀死。

杂贺孙一（Saiga　Magoichi）



年龄：46岁

和石山本愿寺联合，一直让织田信长头疼，是铁炮集团有名的杂贺党的党首。

前作中杂贺孙市的祖父，历史上真正的杂贺孙市。

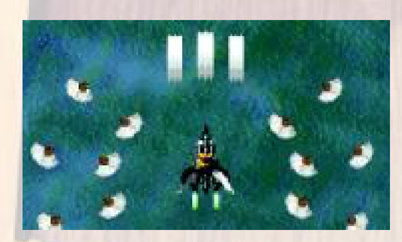
爱机：“ヤタガラス”

隐藏角色：杂贺孙一是隐藏角色，在投币的画面输入“↑×3、↓×3、↑×7”，听到提示音后就可以在选人画面的中间选择。如果打开了基板的跳线开关2-8的话，不需要输入指令就可以直接使用杂贺孙一。



Shot&Sub　Shot

射击类型是和三太夫一样的扩散型。



副武器“铁扇”和前作中的杂贺孙市是一样的类型，是发射后会自动飞向敌人的跟踪弹，和清泷坊随风的副武器不同，直接飞向敌人的可靠度高。

溜め攻击：紫炎攻击



自机的周围出现紫色的炎之轮向敌人攻击。

自身周围完全被覆盖，可以挡住所有普通的子弹。

历史上真实的杂贺孙一：

见1代的杂贺孙市。

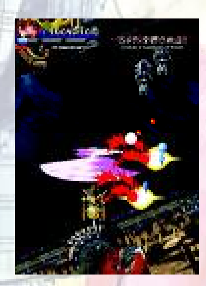
游戏系统

武器&副武器（Shot&Sub shot）：



通常的STG中，用到的攻击手段只是普通射击，在《婆裟罗》系列中，则更彻底地强调了辅助攻击手段。在《婆裟罗2》中，杂兵的耐久力增加了，只发一炮就击倒的杂兵已经没有了，如果不熟练使用副武器和溜め攻击，很容易就死了。

溜め攻击（Fully-Charged Shooting）：



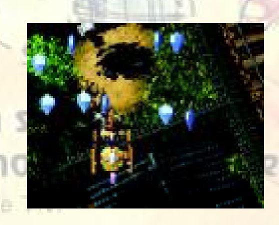
按住射击键，等气蓄满后放开就能发出溜め攻击了。但是溜め攻击不仅可以消灭敌人，还可以清除子弹（注意不能清除紫色激光！），并且蓄气成立的瞬间无敌，是属于攻防一体化的攻击方式。与前作相比，溜め攻击实际上已变成了主要的攻击手段，比普通射击更重要！

真·婆裟罗觉醒（Awaken VASARA）：



加强版本的溜め攻击，实际上就是放保险，最多可以拥有3发，但是获得保险的方法却比较特别。2代游戏中并没有专门的“Bomb”道具，而是通过回收敌人被击倒后遗留的“苍结晶”来增加自己的气力值，增到一定程度就蓄满一发。

奖分系统（Bonus）：

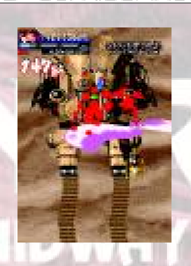


《婆裟罗2》的奖分系统也很有特色，分为如下几个部分：

苍结晶——除了可以加气力值外，本身也是有一定分数的，每个100分，满气时一个500点。

金块——消灭地面敌人以及建筑可以出现金块，大部分是小金块，有些地方也会出现大金块。小金块正常取得500分，如果闪光瞬间取得2000分；大金块正常取得5000分，如果闪光瞬间取得10000分。

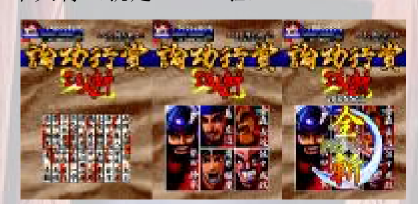
连斩——当一版中不死命使用“溜め攻击”以及“真·婆裟罗觉醒”每消灭一个敌人，连斩数就+1，过版后统计分数，因此多使用溜め攻击打击敌人才是得到高分的关键。



全斩——每一版面中都会出现一些特殊的敌人，杀死后会有名牌出现，这就是军团中的部将、副将和大将。每关20个部将（特点是飞行器上会有一面旗帜，但是也有例外，比如“织田信忠军”里第三个部将就是在火车里，稍微不注意就会漏过去），4个副将（乘坐人型机械人或者在地面控制炮台等等）以及1个大将（就是BOSS啦）。



过版时会有“论功行赏”画面，统计你杀敌人数，给予加分以及称号。每杀一人5000分，如果全斩（25人）可获得150000分，24斩可获得120000分。并且获得“全斩”称号会和以后部分版面出现隐藏的武将有关。



论功行赏封号：

25斩	全斩	PERFECT
20-24斩	天晴	EXCELLENT
15-19斩	巧者	VERY GOOD
10-14斩	美事	WONDERFUL
5-9斩	精进	GOOD
1-4斩	遗憾	NO GOOD
0斩	无为	USELESS

要想受封0斩也不容易啊！（笑）

难度选择（Rank）



《婆裟罗2》开局时会有难度选择，“地之卷”（EASY）全六版，“天之卷”（DIFFICULT）全十二版（就是二周目）。

《婆裟罗2》还有一个特点就是只要不直接接触到敌人的攻击部分（子弹、长矛等）就不会死，而只是被弹开，好好利用这一瞬间的爆发力就可以增大“溜め攻击”的范围。但是这并不意味着游戏难度下降了，反而带来另一种危险，就是原本可以躲避的子弹却被挤过去中了，如图这个时候，单纯靠躲避就很困难了，必须用“溜め攻击”消除子弹。



经典游戏推荐

射击游戏系列（STG）

中文名	四国战机 / 音速战机
英文名	Areo Fighters / Sonic Wings
年份	1992
制作公司	
光盘位置	art\lostheaven\recom\aerofgt.zip

故事背景：

某超级大国凭借自己强大的科技和庞大的军队妄图统治全世界，在联合国号召下，四个大国派出自己的高科技结晶——最新型的战斗机来粉碎超级大国统治全世界的阴谋，八位肩负历史使命的飞行员为了地球的和平而战斗。

操作：

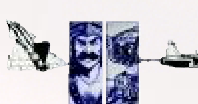
摇杆：八方向运动控制

Ⓐ键：攻击

Ⓑ键：炸弹



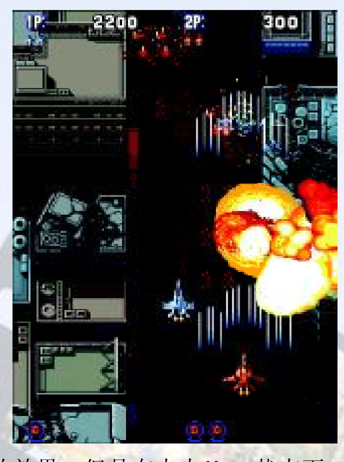
飞机可进行三级火力提升，



最高级火力只能维持一段时间，一定时间后衰减一级后稳定。

游戏介绍：

如果说《雷电》是飞行射击游戏的开山祖师，那么《音速战机》则是新派爽快型射击游戏的创始者。作为一个成功的飞行游戏系列，缺少特色的系统是不可能在90年代射击游戏丛林中站住脚的。《音速战机》的出现确实让人眼前一亮，真实的机体和背景、火爆的场面以及各具特色的机型，最主要的是在高速飞行中的射击、爆炸带来的爽快感已远远超越了《雷电》稳实的风格，让玩家大呼过瘾。《音速战机》无论在系统还是机型设计上都有其独特的创新，通过四个国家共八架机体的武器特性来体现相互间的性能差异，可选机型的数量也只有Namco同年制作的射击游戏《Fighter & Attacker》能与之媲美。而武器衰减系统也为游戏增色不少，通过四级火力提升的武器，Max状态只能维持有限的一段时间，在武器威力最大的状态下攻击敌人能达到事半功倍的效果，但是在火力Max状态下，敌方的子弹无论速度和密集度也大大提高，对玩家的技巧提出了进一步的要求，喜欢稳扎稳打的玩家还是放弃那诱人的“P”，把火力控制在三级以下为好。



其实对照彩京的《打击者1945》和《音速战机》会发现他们之间有不少相似的地方，显然《打击者1945》是在《音速战机》的系统上进行改进和添加，当然在严谨性上来看也是《音速战机》无法比拟的，可见《音速战机》对90年代之后的射击游戏影响之大。只可惜Video System在MVS基板上制作的二、三代受限于基板性能，不能再现一代的辉煌，倒是PS互换基板的《音速战机Limited》还不错，但一代创造的高峰至今仍无法逾越大家还是期待此系列的新作推出……





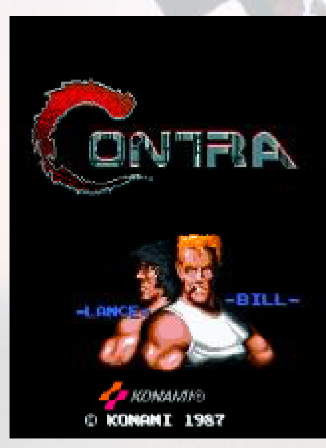
动作射击游戏系列（A＊STG）：

中文名	魂斗罗／超级魂斗罗
英文名	Contra/Super Contra
年份	1985/1989
制作公司	KONAMI
光盘位置	art\lostheaven\recom\contra.zip art\lostheaven\recom\scontra.zip

故事背景：

外星的异形企图征服世界，他们消灭了异形，保卫了地球。"异形战争"的一年后，一个名为"红色猎鹰"的神秘集团迅速崛起，制造了许多生化人企图征服地球，这时候，两位英雄：比尔和兰斯出现了，消灭了生化人使地球恢复和平。战争的一年后，地球看上去非常平静，然而，更大的危机正逼近地球，外星的异形已经开始在地球建立了根据地，比尔和兰斯再次出击，为地球的安全勇闯异形的巢穴……

游戏介绍：



有哪个游戏能在世界范围内掀起热潮，有哪个游戏能不但开创自己系列的历史，更能作为许多人的游戏启蒙。没错，只有《魂斗罗》！《魂斗罗》这三个字深深地植在许多人的心中，它拥有其它游戏无法比拟的地位。那澎湃的音乐、爽快的射击和永恒的密技"上上下下左右左右BA"，这些一直是电玩游戏中的佳话。

《魂斗罗》影响了一代人的童年，不知陪伴我们度过了多少个不眠之夜，也让任天堂红白机风靡了整个中国。当然，在我的街机版块自然介绍的是街机游戏，红白机的魂斗罗是街机的移植作品，在我们接触FC之前，它就已经红遍了许多国家，开创了爽快型动作射击游戏的先河。在街机基板强大的性能支持下，摇动的大树、爆炸的场面和风雪效果都极为真实。游戏流程基本和FC上的同名作一致，当然也有街机特有的地方，第二关的堡垒战不仅有限定时间，而且需要走正确的路线才能到达终点，大家的"趴地技能"作用当然没那么大了。魂斗罗最值得称道的武器系列也原封不动地保留了下来，不过击中敌人的效果也真实了许多，我最钟爱的还是S枪——无敌的散花弹。





这期还为大家附送街机上的系列第二作：《超级魂斗罗》，它对前一代的改进比起来红白机上的来说大了许多。人物的比例相应扩大，控制的真实性也加强了许多，把跳跃的高度减低，武器的平衡性也作了不小的调整，S枪不但减小了范围，而且缩短了射程，个人感觉最实用的反而是M枪（连射小火箭弹）。每关庞大的BOSS仍然带来强烈的视觉震撼。游戏难度较之一代高了许多，密集且随时出现的敌人和以不规则轨迹飞行的子弹将是玩家的噩梦。



当然，所有的介绍都无法和大家自己的感觉相比，希望在十多年后的今天，大家能从这期的经典游戏推荐里找回自己曾经经历的那份快乐。



动作游戏系列（ACT）

中文名	圆桌武士
英文名	Knights of the Round
年份	1991
制作公司	CAPCOM
光盘位置	art\losttheaven\recom\knights.zip

故事背景：

中世纪欧洲亚瑟王和石中剑的传说是许多玩家都耳熟能详的，亚瑟王被称为智勇双全的英国古代君王，更吸引人的是和亚瑟王传奇一样充满神秘与魔法的长剑，象征着正义与王权的石中剑。伟大的魔法师莫林预言，只有真正的王者才能将其从石中拔出。而《圆桌武士》就是以亚瑟王和圆桌武士围绕着这把传奇剑开始的，亚瑟王遵循伟大的魔法师莫林的预言，率领圆桌武士的队长蓝斯洛特和斧王帕西威尔踏上征讨金、银国王的道路……



游戏鉴赏：

这是在完稿前两小时才临时决定修改的题材，一张《圆桌武士》的游戏截图把我拉进了那段疯狂着迷的日子，一直想把CPS1的游戏做成一个专题推荐给大家，思绪让我情不自禁呢。

九十年代的动作清版游戏系列中，几乎无人能与



CAPCOM匹敌。CAPCOM吸取了90年制作《魔剑》的经验，于1991年制作了这款剑技清版动作游戏《圆桌武士》，摆脱一向来的徒手搏斗的框架，结合西方《亚瑟王传说》的背景，把砍杀的快感表现得淋漓尽致。

相信不少人都像我一样疯狂痴迷于这个游戏，已经达到几天不玩就浑身不舒服的情况。在模拟器上花在这游戏的时间已经超过了600小时以上，虽然对敌人的出现场地已经熟悉得不能再熟悉，但每次抓起手柄进入开始的小村庄仍然有一股莫名的感动浮起。这个游戏已经不用太多去介绍其系统是如何优秀，光是简洁的砍杀操作和同类敌人的得分叠加设定已经给了我们为之疯狂的充分理由。《圆桌武士》对防御和重砍的节奏掌握得非常细致，让玩家充



人物介绍

A 键：攻击

B 键：跳跃

A+B 键：旋风斩

A+ 前：重砍（A 键要稍微早按一点，敌人中后立刻倒地）

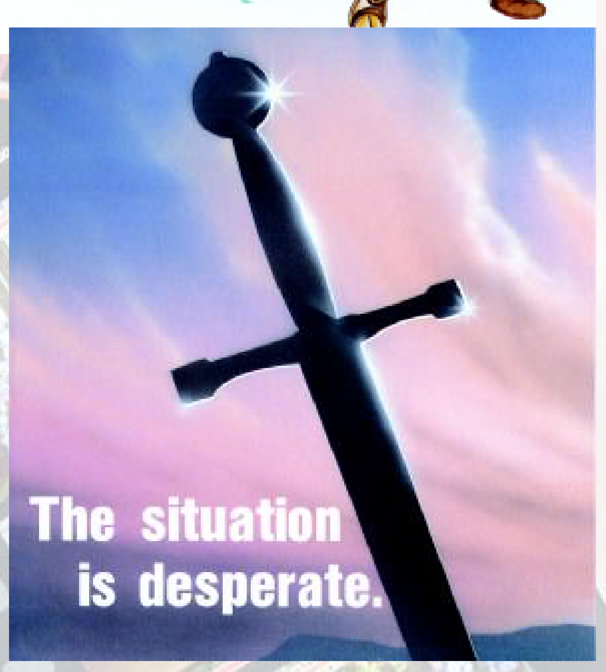
A+ 后：挡格（A 键要稍微早按一点，挡格后有一段短暂的无敌时间）



分体会到攻防一体的艺术。这和许多清版动作游戏不同，疯狂地按攻击键只会加快角色的死亡，只有在防御敌人的攻击下有节奏地回以重砍才是通关的关键。

熟悉这个游戏的老玩家都记得游戏中隐藏的宝藏，在某些特定的地方（第三关开头和第二个场景以及最后一关开始），只要角色只剩最后一条命，就能通过砍杀死跑过来的银盔武士获得 2up 的奖励（Capcom 官方已经宣布最高只有五条命），而高手们则更热衷于血槽减至最少时砍杀敌人出宝箱以获得最高得分记录。

90 年代正值 CPS1 风靡街机界，《吞食天地》、《圆桌武士》、《街头快打》都是玩家心目中无可替代的游戏。只可惜 CAPCOM 没有继续制作这些游戏的续作，这对于我们来说是最大的遗憾，相信总会有那么一天，我们能看到加入女性角色、华丽的超必杀、多技能的《圆桌武士 II》出现，届时世界将再次为之疯狂……



见证街机游戏发展的历史——第五回GAMEST大赏

★GAMEST大赏　街霸Ⅱ（Street　FighterⅡ）
制作公司：CAPCOM
光盘位置：art\lostheaven\gamest\sf2.zip
使用模拟器：Callus/M.A.M.E/Fba/Nebula/WinKawaks

★最佳动作游戏赏　街霸Ⅱ（Street　FighterⅡ）
制作公司：CAPCOM
使用模拟器：Callus/M.A.M.E/Fba/Nebula/WinKawaks

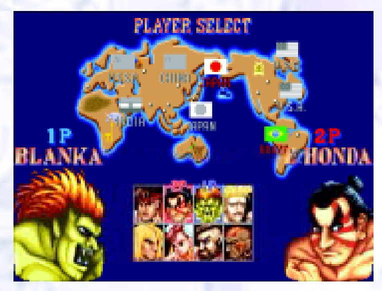
★最佳画面赏　星际之刃（Star　Blade）
制作公司：NAMCO
光盘位置：art\lostheaven\gamest\starblad.zip
使用模拟器：M.A.M.E

★最佳射击游戏赏　兵峰Ⅱ（Twin　Bee　Ⅱ）
制作公司：KONAMI
光盘位置：art\lostheaven\gamest\blswhstl.zip
使用模拟器：M.A.M.E

★最佳角色赏　春丽（Street　FighterⅡ）
制作公司：CAPCOM
使用模拟器：M.A.M.E



《街霸》，街机玩家圣经里的关键词。其诞生及发展史，基本等同于对战格斗游戏的成长历史，它把格斗理念的焦点聚集在了平衡性的调整上。《街霸II》是款真正意义的格斗游戏，个性化且极具魄力的角色和华丽的必杀技，把格斗游戏推上了历史的顶峰，并迅速风靡每个街头巷尾。当然，《街霸II》成功并不止于它华丽的画面，更重要的是在手感和打击的爽快表现上。制作动作游戏向来是CAPCOM的强项，放眼天下，对手感的把握唯有SEGA和CAPCOM，在相同的材料下，他们能把游戏制作得更美味。而CAPCOM则对动作系统的循序渐进更为熟练，即使是初学者也可以轻易地掌握游戏的系统，而《街霸II》更是其中的佼佼者，初接触就能使出华丽的招式，而深入研究则更是能体会到其中的奥妙，其成就感已经无法用文字来描述。





《街霸II》的系统对格斗游戏的影响非常深远，除了基本的格斗系统外，对角色的必杀技也进行了调整，降低出招判定的要求在一定程度上简化了指令，鼓励使用连续技，这些都为以后的格斗游戏奠定了基础。而角色的平衡性也是CAPCOM一直以来不懈的追求。

1991年是属于《街霸II》的一年，《街霸II》确立了一个「对战格斗」的新游戏类型，强调人与人之间对抗的概念，比起初代的《街头霸王》更能让玩家感受格斗的乐趣。《街霸II》在这次大赏中得到的票数超过了七成，并包揽了动作游戏赏、最佳音效赏、最佳演出、最佳图像等五个奖项，可谓是实至名归，CAPCOM也在这年得到了广大玩家的支持，得到了最受欢迎游戏厂商的称号。《街霸II》见证了CAPCOM当上街机游戏霸主经过，对街机业发展也有着非常深远的影响！



第五回GAMEST角色大赏毫无意外地颁给了格斗女王——春丽，春丽是游戏界少有的具有极高人气的中国女性，自1989年于《街霸II》诞生就一直陪伴着我们长大，几乎所有的CAPCOM格斗游戏都有她的倩影。春丽的父亲是香港的一位督察，被VEGA所杀害，凭着凌厉的腿法和永不言败的斗志，她踏上了复仇之路。灵巧的身法、健康的肤色和漂亮的面孔使广大玩家的眼睛为之一亮，更难得可贵的是那份坚强的气质，深深地吸引着我们，成为了《街霸》系列公认的女主角，剧情中的她对隆也有一份浪

漫的情意。不少格斗玩家或许就是因为她才开始自己的格斗游戏之路……

获得射击游戏大赏的《兵峰Ⅱ》是我曾经给大家介绍过的游戏，相对于当年的一些《雷电》跟风作品，《兵峰Ⅱ》无论在画面和系统都别具一格，充满童趣的画面经过街机强大机能的演绎让玩家为之倾倒。延续并改进过的“叮铛”系统在大大加强游戏性的同时，也把玩家带回到六年前《兵峰》的世界，而新增几类分别针对空中与地面的攻击系统也是焦点之一，KONAMI 在提高游戏的趣味性上下了不少工夫，使《兵峰Ⅱ》成为了当年最受欢迎的射击游戏。





新科技总能吸引玩家的目光，继SEGA的《After Burner》的仿三维飞行和TAITO《太空战斗机》的三框体画面之后，NAMCO SYSTEM21基板上《星际之刃》再次成为优秀游戏画面的焦点。NAMCO SYSTEM21基板是一块支持多边形渲染的全三维基板，在3D机能的演绎下，《星际之刃》中飞行于太空的感觉变得前所未有的真实，凌厉的导弹和眩目的小行星在身旁呼啸而过，高分辨率的画面和绚丽的多边形运用向玩家展示新科技带来的震撼画面，在当年掀起了一轮光枪射击游戏热潮。



1991年几乎是街机游戏最狂热的年份，这年产生的经典游戏比任何一年都要多，国内许多街机仔都是在那时和街机游戏第一次亲密接触。CAPCOM的CPS1基板更是挤满了每个街机厅，除了《街霸II》这个划时代的格斗大作，还有诸如《圆桌武士》、《上尉密令》、《龙王》等街机玩家记忆中不可或缺的清版动作游戏。虽然CAPCOM已经宣布退出街机游戏制作业，但这些游戏将永远成为我们记忆中最闪亮的星！而SEGA SYSTEM32基板相对CPS1来说则逊色不少，虽然基板的性能足够强大，但同年的《蜘蛛侠》、《阿拉伯战士》获得的成就远不能和前面几个游戏相比。另外DataEast的《战斗原始人》、《捉鬼大师》、《雷霆地带》这类注重游戏性的大作也为不少玩家津津乐道，毫无疑问，1991年是我等街机仔最值得回味的一年……



街机Q&A：

1、为何我的Zinc模拟器无法运行游戏，出现如下的错误信息：missing rom file: c:\a\zinc\roms\firmware.zip [zn-1.bin]，我已经有Zinc的ROM了。

答：这是因为你缺少Zinc运行游戏必须的Bios文件：firmware.zip，在杂志光盘或网上找到这个文件并把它拷贝到Zinc放置ROM的目录里就行了。

2、如何用MAME32玩《杀手学堂》系列的游戏啊？MAME在读取中显示“未找到kinst2.chd”！

答：《杀手学堂》是属于CHD游戏（硬盘游戏），这类游戏包括一个启动文件kinst2.zip和一个硬盘文件kinst2.chd，必须在Roms目录下新建一个和游戏名相同的目录，把kinst2.chd复制到该目录下就可以在MAME32里直接运行了。

3、请问如何修改NeoRAGEx的分辨率和刷新率？

答：NeoRAGEx的默认分辨率是640*480，无法更改其分辨率。而刷新率则可以通过Video栏下的Vsync或者直接在Windows的directX下更改。

4、如何使用Raine玩支持的测试版驱动游戏，我下的Fixeight.zip放到Raine的目录下，却无法在游戏列表里找到该游戏。

答：Raine的测试驱动并不会在游戏列表里显示，要运行的方法是在同一目录下对Raine.exe建立一快捷方式，在该快捷方式的属性菜单的目标栏最后面添入该游戏的文件名（不包括扩展名），例如E:\raine\raine.exe fixeight，然后运行该快捷方式就可以进入游戏，测试驱动还有许多不完善的地方，运行中会出现很多问题。

5、请问SNK的Neo-Geo是指什么意思？

答：Neo是新的意思，而Geo则有地球中心、大地的意思，所以不少玩家称SNK为新大地。

龙二 E-mail:lone2@comicer.net

《天地创造》汉化人 屎王专访

你玩过中文版的SFC游戏《勇者斗恶龙6》(以下简称《DQ6》)和《天地创造》吗，你对这个游戏的汉化作者有多深的了解呢？让我们从下面的采访中了解一下这名DQ痴迷者的方方面面吧。

天地創造

Cotolo：您好，我是《模拟与游戏》的编辑Cotolo，能占用您一段简短的时间做个小小的采访吗？

Necrosaro：好的，没有问题。

Cotolo：能简单地给我们介绍一下您自己吗？

Necrosaro：我的网名叫做Necrosaro，现在的马甲是saro，还有个恶搞的中文名字（汗）。我是四川省绵阳市人，现年19岁。个人主页：http://necrosaro.yeah.net

Cotolo：很年轻的汉化高人啊，您从事汉化有多久了？

Necrosaro：一年多吧，我是2001年11月开始研究汉化的。“从事”倒算不上，只是出于兴趣和对游戏的热爱。

Cotolo：似乎很深奥的定义，能从您的角度介绍一些您对汉化的看法吗？



Necrosaro：现在的汉化分商业汉化和同人汉化。商业汉化就是那些公司或者D商所做的游戏中文化，而模拟界流行的这个应该属于同人汉化，都是不求名利搞起来的，作为一个玩汉化的人，我的出发点是希望有更多的人能分享某个游戏所带给我的感动，而我觉得这也是大多数同人汉化者的出发点。

Cotolo：看来您是属于后者吧，您认为出于个人动机的后者能够持续下去最主要的原因是什么？

Necrosaro：您是说坚持将一个汉化作品完成还是坚持不断地研究汉化？

Cotolo：坚持不断研究汉化，呵呵。

Necrosaro：汗，这个大概是因为完成一部作品以后信心倍增，所以希望汉化更多喜欢的游戏吧，也算是一种激情……毕竟每个人都有很多喜欢的游戏。另外汉化者有时也是出于“满足自己”的目的，一些很感兴趣（或者说仰慕以久）的游戏，由于语言问题一直没有好好玩过，希望汉化后自己玩玩。这种情况下，被汉化的游戏一般都非常经典。而且出于这种目的的汉化者肯定属于技术人员，不大可能是翻译。

Cotolo：哦，原来技术人员和翻译是分开的，这样看的话可以说是技术人员在利用翻译咯:)

Necrosaro：不可以这么说，两者是取长补短。游戏汉化的主角肯定是翻译，破解人员从某种意义上说只是翻译人员的助手。

Cotolo：那么翻译也必须对游戏有一定的热情才能保证游戏汉化后的质量吧？

Necrosaro：当然，翻译和破解的出发点其实差不多的，都是出于对某些游戏的热爱。

龙二. E-mail:lone2@comicer.net



Cotolo：可以说说您汉化《天地创造》和《DQ6》的原动力是什么吗？

Necrosaro：这两个游戏我都玩过。《天地》的剧情十分出色，让我很感动。但我觉得以前的中文版不能很好地将这个游戏的内涵表达出来，所以我希望重新汉化，我独立负责了全文翻译，目的就是能通过文字把游戏中的那份感动更好地展现出来。对于《DQ6》，我个人是《DQ》系列的爱好者，希望看到所有的《DQ》作品被汉化。《DQ6》给我的整体感觉很好，剧情设计得十分新颖（两层世界）。另外，音乐十分出色。SFC上的《DQ》两作，我个人更喜欢《DQ6》一点，哈哈，所以就先选它了。

Cotolo：我也很喜欢《DQ6》，不过很多网站的评比都是《DQ3》和《DQ5》更出色，有考虑过汉化这两代吗？听说《DQ5》的工作量只是《DQ6》 的一半左右。

Necrosaro：《DQ3》我是很早以前玩的，那个时候根本没看懂剧情，所以也不好做评价，有时间我打算重玩。而《DQ5》，很多人喜欢它大概是因为难度设计合理，另外剧情十分出色（《DQ5》的剧情安排得十分紧凑，不像《DQ6》那样到了后期不知道做什么），但我个人觉得综合比较的话，《DQ6》还是更好一些。其实我最喜欢的是《DQ4》。另外说到汉化的难度《DQ5》的确比《DQ6》简单许多，文本量仅为《DQ6》的一半，而且菜单画面是单独储存在一个图层（实现中文化相对容易一些）。但文本和《DQ6》一样也是压缩过的，所以这种容易也只是相对而言。

Cotolo：似乎有点偏题了，除了这两个游戏，您最想汉化的游戏还有哪些？

Necrosaro：所有经典RPG游戏，咔咔，其实是我自己想玩

Cotolo：呵呵，汉化一个像《天地创造》那样的游戏需要多久呢？能大致的给我们介绍一下大体的流程吗？

Necrosaro：《天地创造》用了四个半月。其中破解只用了一个星期，其余时间全部花在脚本翻译上了。汉化《天地》的时候我没什么实战经验，所以走了不少弯路，例如破解是在汉化到中期时才不得不进行的，一开始以为不破解也能做出来。那个时候我的硬盘挂了，电脑没有硬盘，所以汉化过程异常艰苦。我用N张软盘把ROM、模拟器、Turbo C、以及一些小工具分割储存，然后在电脑上用内存虚拟一块硬盘，每天开机进行汉化时，就把软盘里的这些东西一份份拷贝进虚拟硬盘，然后再合并，非常的浪费时间。而且一旦死机，当天的心血就全部报废了+_+~ 当时由于没有办法使用电子词典，手头上只有一本学生词典，所以翻译效率也是很低的（手翻）……

Cotolo：那么是什么原因导致您离开汉化界呢？如果不方便说也没关系。

Necrosaro：我是打算离开汉化界，最主要是我自己的原因：现在做汉化给我的压力太大，不像当时汉化《天地》时心情那样轻松了，虽然那个时候条件不好。

Cotolo：似乎所有的汉化小组都存在类似的问题呢，那么能请您对目前和将来的汉化界做一个总结和展望吗？

Necrosaro：这个，其实我现在考虑的是换一种方式做汉化。我希望其他小组也不要像我之前一样把这东西看的太重，毕竟我们没有义务做这个，别人对你的期望越高，你的压力可能越大。现在的汉化界，不好说啊，各自为政，大家都在搞自己的，都在忙着出风头。我们成立汉化联盟，是为了让小组与小组之间能有更多的合作，对于玩家而言也是好事，毕竟这样更有希望玩到更多经典。但现实的情况是，很多小组不喜欢和别的组织合作，不肯加入，喜欢各搞各的，当然现在也是没什么成绩。事实上，在汉化联盟内部，现在也没什么合作出精品的例子，毕竟我们的成员组织太少啦，现在才三个组，所以我希望一些有实力的组织能够加入进来。很多小组觉得这个汉化联盟没什么意义。大家都不加入，当然没意义。所以希望大家共同来建设，否则像现在这样各搞各的，恐怕N年也拿不出作品来。我们又没有利益冲突，何必搞竞争？

Cotolo：你想对现在仍在继续汉化的作者们说些什么呢？



Necrosaro：希望大家能做到心中有数。汉化一个游戏要做几张截图出来是很容易的，但真要

http://necrosaro.yeah.net



实现完全汉化却比较困难，尤其是那些RPG游戏的汉化……我发现现在有很多新人在成功汉化出一两句对话后就错误地认为某游戏有希望完全汉化，然后对外宣传“我要汉化某某游戏”——但到了后来发现困难越来越多，搞得自己都下不了台。有热情毕竟是好事，不过最好还是多做一些尝试，多积累一定的汉化经验，至少要做到对所汉化的目标心中有数。

Cotolo：你认为现在仍在进行的汉化工程中有哪几项是非常值得你期待的？

Necrosaro：我也不太清楚其他小组的汉化工程有哪些，我最期待的其实是我自己汉化的项目，因为都是我喜欢的游戏。而其他小组的工程，如果是RPG游戏的话我也会比较期待。

Cotolo：你认为今后在汉化的工作中，会遇到怎样的麻烦？

Necrosaro：搞汉化一直就有各种各样的困难，至于今后会遇到什么新的困难还不得而知。不过随着游戏机性能的不断强大，今后的汉化工作应该越来越容易才是。比如现在的GBA游戏汉化就十分简单，这是由于GBA性能较SFC等强大许多，因此这个机种的游戏开发者不用绞尽脑汁去压缩文本和字库来节省空间，从而也简单了汉化程序。

Cotolo：汉化工作会由自发组织转变为集团运作甚至商业模式吗？是保持现状还是向商业化发展更有利于今后汉化工作的进展？

Necrosaro：我觉得就个人而言倒有可能，比如一个人首先从事同人汉化积累经验，以后再加盟游戏公司搞商业汉化……但这种同人汉化的模式应该会一直存在。如果现在的这种同人汉化真的商业化，那肯定是有利于今后的发展的，但我觉得这（商业化）不可能，商不商业化只是个人的选择，同人汉化这种模式一定会一直存在下去。

Cotolo：无论以什么形式运作，您能够就各种形式发表一些自己的观点和看法吗？

Necrosaro：我并不是很了解商业汉化的运作模式……但我个人觉得现在的商业汉化已经比较成熟了，质量上较过去有了很大的提高。同时我也希望同人汉化能始终把好质量关，理论上说搞同人汉化的都是游戏爱好者，都不希望自己喜欢的游戏被汉化得一团糟，对于这个问题应该不必担心。但现在已经出现了不少粗制滥造的同人汉化作品……我希望现在的汉化者们能时刻提醒自己到底是为什么而汉化，明确一下自己做汉化的目的，如果你不适合做同人汉化，那又何必勉强自己呢。

屎王个人简介

网　名：Necrosaro

年　龄：%0010010

性　别：男

出生地：四川绵阳涪城

兴趣爱好：电脑，电玩，游戏汉化破解，程序开发，动漫。

自然语言：英语一般，日语入门。

电脑语言：80x86 ASM（熟悉），6502 ASM（熟悉），65816 ASM（熟悉），C（熟悉），C++（比较熟悉），BASIC（熟悉），VB（比较熟悉），JAVA（略懂）。

个人能力：游戏类软件开发，游戏相关工具开发（修改器ETC……），模拟器开发，游戏汉化破解，ETC……

参与制作过的汉化工程（按时间排序）

《最终幻想6》汉化工程

简介：由九柳全文翻译，Necrosaro负责全部破解。目前剧情汉化已经完成。

《勇者斗恶龙6》汉化工程

简介：由小特、zljzwf等翻译，九柳校对，Necrosaro负责全部破解。目前剧情汉化已经完成。

《勇者斗恶龙5》汉化工程

简介：由zljzwf等翻译，Necrosaro负责全部破解。目前剧情脚本已经全部导出，翻译进度未知（正等待进一步破解）。

《风来之西林》汉化工程

简介：由九柳全文翻译，Necrosaro负责全部破解。目前剧情脚本已全部导出，由于还没有开发脚本编译软件，工程暂时搁浅……

《天地创造》汉化工程

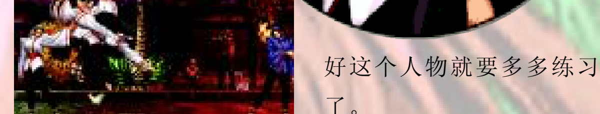
简介：Necrosaro独立负责破解和翻译，目前已基本完美汉化。

COTOLO. E-mail:cotolo@comicer.net



图 / 文：传说之神乐　玩八神无敌

神乐千鹤——一个让对手惧怕的女人



前言：

在中国街机厅中，最普遍的对战格斗类游戏应该是KOF。没听说过？不可能吧，就是《KING OF THE FIGHTERS》啊，整整培养一代人的格斗经典。放眼现今的KOF机台，投币率最高的应该还是《KOF97》和每年的最新作吧。虽然《KOF97》众多的BUG和平衡性问题十分遭人非议，但是其激烈的对抗性和较快的攻防节奏依然吸引着绝大部分KOF迷的眼球。另外97必杀技和连续技的出招非常容易，玩起来上手简单，去街机厅也不愁找不到人切磋，实在是适应人群广泛的一部KOF。现在，《KOF97》中的神乐千鹤慢慢成为热门人物，有一些人用她用得很强，但是可能大多数人还不知道神乐千鹤究竟强在哪里？笔者就在此抛砖引玉，总结一些我所知道和了解的关于神乐千鹤在KOF97中的高级用法。

文章说明：本文的所有指令方向全部以1P（面向右方）为准。另文中提到的RC录像均附送在本期光盘中。

97神乐基础解说：

神乐千鹤（CHIZURU），KOF三神器之一。一直以来我都认为她是97中最强的S级角色之一，如果用得好的话，实力绝对不在八神庵（IORI）之下。但是神乐可以说是97中最难掌握的角色之一，对战中的使用率亦是非常的低。为什么在97里这个角色不好掌握呢？主要是由于97出招非常容易简化，所以神乐的使用者很容易就会露出非常大的破绽，导致对战时被对手抓住狂扁！所以要想用好这个人物就要多多练习了。



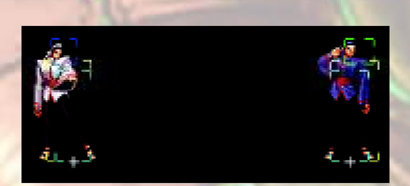


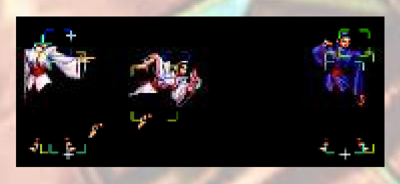






对于神乐的入门玩家来说，可能大多数人只知道她的普通技判定很强，超必杀的威力巨大。但是神乐真正的奥义可不仅限于此啊。真正想要用好97神乐，我认为最重要的就是要掌握→↘↓↙←A.A（贰百式贰活·神速之祝词）以及↓↘→A/B/C/D（贰百拾贰活·乙式·顶门之一针）这个两个灵魂招式。注：其中→↘↓↙←A.A第二个A是用来控制神乐千鹤此招式收招的距离；↓↘→A/B/C/D其中A、C是假身攻击，B、D是真身攻击；A、B是短距离攻击，C、D是长距离攻击。

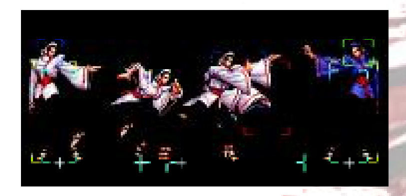




神乐的进阶用法首先就要在这两招上下苦功夫，大家务必要将→↘↓↙←A.A收招的距离控制练到收发自如的地步啊！→↘↓↙←A.A可以说是97中判定最强的必杀技之一了，而且出招时有无敌时间（注：蓝色判定框表示无敌时间，除了超杀，不会被任何攻击打下来）。这一招的出招与收招速度都是

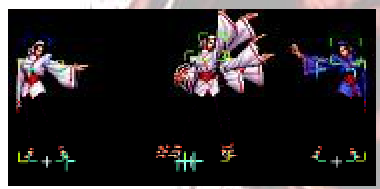


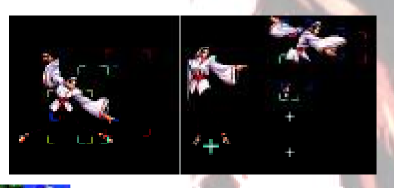


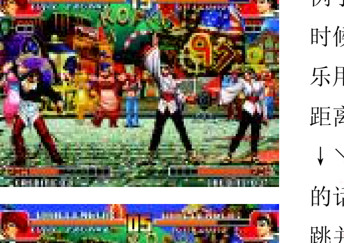




非常快的，出招快到可以用来打大部分角色的普通技后留下的硬直时间，另外收招也非常快而且破绽也比较小。97中神乐千鹤的主要用法就在于随心所欲地控制→↘↓↙←A．A这招。这招的主要用途是：先猜对手出招，然后打对手的起跳瞬间以及普通技的出招与收招时所留下的硬直时间。另外，远距离的时候还可以发前冲距离最近的→↘↓↙←A.A用来蓄气。在实战中，这招有时候还能起到骗招的作用。举个例子来说：在与八神对战的时候，当距离比较远时，神乐用→↘↓↙←A.A以最近距离收招蓄气，八神如果发↓↘→A/C来破神乐的影子的话，神乐有足够的时间起跳并给予重创：跳C+↓C+→↘↓↙←A．A ＋↓↙←A 。









关于神乐的牵制作用，在近距离的时候使用普通技立C/立B以及配合→↘↓↙←A.A，再加小连技↓C/↓D＋→↘↓↙←A.A（＋↓↙←A/C）能起到非常好的牵制效果。远距离的时候使用→↘↓↙←A.A配合↓↘→C/D，基本上也能封死对手。普通技立C与立B的封位效果比较好，再配合好→↘↓↙←A．A，对手在近距离的时候是基本无法起跳的。但是，虽然普通技的威力很大，也不能盲目地乱出。俗话说“无招才是格斗的最高境界”，一切都要以实际情况以及对手习惯来选择牵制的方式。





在对空方面，用→↓↘C对空是最好的选择，由于此招判定非常强，还有非常长的无敌时间，所以是可以信赖的对空技。如果预料到对手会跳，提前出→↓↘A对空防守也是不错的选择。注意A的出招是没有无敌时间的，但是由于是用假身来攻击对手，对手要破此招，必须要打到真身才行。另外，使用→↓↘C对空时，即使没有打中对手，对手也容易错判成轻升龙→↓↘A，因而不敢轻易过来追击。

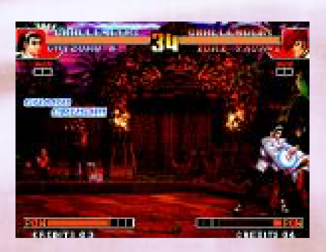




97神乐的高阶打法之一：狂攻法

由于神乐是97中进攻速度最快的一个人，而且每一下必杀技/普通技的破防值都很高，因此可以算是能最快将对手打破防的一个角色！当把对手逼到版边并处于防御状态而自己无气点时，我所使用的最快的破防方法就是：跳C+↓C+→↘↓↙←A.A ＋↓↘→↓↘→B（鬼步）+↓C ＋→↘↓↙←A.A ＋前冲+↓C ＋↓↘→A。此时就处于即将破防的临界状态了，再做任何攻击时都能将对手打破防了。（录象 KOF97.rc1 KOF97.rc2 KOF97.rc3 显示的是三种不同的版边狂攻方式）（之所以说是最快，这里解释一下：97破防值为8，当破防值累加到大于8时即破防！而神乐千







鹤每一次重普通技C/D/跳C/跳CD让对手防御一次，破防值都+1！跳C+↓C+→↘↓↙←A.A，破防值+3，（既然是最快的破防方法，因此在细节上也必须做到最快）接着在无气的时候使用鬼步，如果有气的时候就前冲一点，再↓C+↓↘→A（此时破防值为5）。后面的前冲↓C+↓↘→A不算连技，主要起到封位的作用！↓↘→A出招会稍慢一点，但收招很快，如果对手全部防住以上的攻击，则正好处于破防临界状态。再立刻前冲↓C破防（此时破防值为8，必将破防）+→↘↓↙←A.A +↓↙←A /C/立C加以连技攻击。另外，以上连技攻击中的↓C+↓↘→A还有一个好处：如果对手起跳，↓C可以把对手打下来，对手刚落地时↓↘→A可以让他继续处于防守状态。如果对手很急，他下来肯定想反攻你，抓住对手这种心理，那么你可以马上使用↓C+→↘↓↙←A.A展开新一轮的进攻了：）如果运用熟练的话，是可以把对手封在角落很难动一下的，这就是高手手中的神乐急风骤雨般狂攻的具体解释了。（注：文中提到的鬼步是一个BUG，本来超必杀能抵消普通技收招时间，而在没有能量的情况下超必杀不会发出，但依然可以抵消，这种抵消后的动作就称之为鬼步。鬼步可以向前或向后滑动，行使速度比较快）。

这是笔者97神乐中进攻中的主要用法，当然进攻方法还有很多。俗话说：招是死的，人是活的。我们并不一定要按照一种固定的模式去打，否则KOF也就失去了它独到的魅力了。不过经过笔者长时间的研究，这套进攻打法确实是最快的破防方法之一！

97神乐的高阶打法之二：防守反击



97神乐还有一种用法：也就是通常所说的防反战术！因为↓C的出招速度和判定都非常强，当预料到对手要出招时，就可以用↓C+→↘↓↙←A.A来展开反攻。另外，在版中打倒对手时，如果对手使用受身姿势（倒地前AB），马上使用↓↘→C/D加以追击，如果是↓↘→D命中后更可以再接↓C+→↘↓↙←A.A +↓↙←A或直接连超杀↓↘→↓↘→D。

97神乐的高阶打法之三：诱骗



这是对手持有气点时的打法：神乐千鹤在97中加气是最快的，而其它角色相对她来说就要慢一些了，所以与神乐拼能量的打法是不划算的。一般高手都比较会用费气闪避或者费气反击来找神乐的出招漏洞，这个时候神乐就不能盲目地出招了，要多采取诱骗的方法！

方法之一：跳C/跳CD以最低点出招，如果对手使用费气CD反击是可以防住的，对手白白浪费一层气！



方法之二：↓C（敌方CD反）+↓↘→↓↘→D破对手的费气CD反击。不过这招对CD反击慢的角色是无效的，例如坂崎良（R Y O）、陈国汗（C H A N G）、特瑞（T E R R Y）、椎拳崇（KENSOU）等等，使用时要小心。还有一个特殊的角色是蔡保健（CHOI）。笔者经过很长的时间才研究出破蔡保健CD费气反击的方法。这个就是要猜招了，即有绝对的把握蔡保健会使用CD费气反击时，启动↓C +被反击+↓↙←↙↓↘→C（里面·八拾伍活·零技之楚），一定要用C发超杀，这样才可以破掉蔡保健CD费气反击！因为此招的破绽相当大，所以一定要算得非常准。对付一些不轻易使用费气反击，而是比较善用AB费气闪避的人就要多花一点心思了，一定要控制好距离，采取多诱骗的方法。可以使用↓B来骗，但要注意的是掌握↓B的距离，一定要在那种摸不到对手角色的位置！如果对手想使用AB费气闪避，就会直接闪避过来，你就可以采用下段攻击接续超杀来反击。还有一种用法就是使用→↘↓↙←C（贰百式贰活·神速之祝词）换位法，当离对手角色3-4个身位左右的距离时，突然直接发→↘↓↙←C将真身冲到对手身后，收招以后马上在反





方向使用下段攻击重创来不及转身的对手。

方法之三：↓↘→C 发顶门一针，真身是不会过去的。经常使用的话，敌人会被封到烦而出CD反击，我方真身由于距离较近，走过去就可以追打。



→↘↓↙←A.A，掌握后一个A的收招位置，让影子冲到对手身后再收，结果打击判定在别人背面。对方本可以防住，但若沉不住气用CD反击就会打空，或者根本影子没上身就空出CD了。



综上所述，当你喜欢仔细琢磨对手何时会费气闪避或费气反击，并能在一刹那做出正确抉择重创对手时，你会发现你已经跻身高手的行列了。

97 神乐的高阶打法之四：倒地的恐怖



类似上面的换位法，再介绍一个实战中非常实用的对战技巧吧。先用任何以→↘↓↙←B.B+↓↙←D.D收招的技巧将对手打倒（对手不能受身），然后出→↘↓↙←C.C（当对付起身慢的角色，就慢一点发）。这时第一种打法是出→↘↓↙←A.A/C.C将真身冲到对手面前，马上在正面使用下段起始的连技攻击：↓B+↓A+→↘↓↙←A/↓↘→↓↘→D（里面壹活・三籁之布阵）或↓C/D+→↘↓↙←A.A （↓↙←A/C）。如果出→↘↓↙←C将真身冲到敌方身后，当对手起身后你马上在反方向使用下段起始的连技继续摧残你的对手吧。这招是比较阴狠的一招，对方中了超杀后还可以追加普通攻击使伤害大大增加，此招又叫倒地二重诱骗打法。



97 神乐的高阶打法之五：强力连续技

以下是97神乐所有实用的强力连续技：



1. 跳A/B/C+↓C+→↘↓↙←A.A +↓↙←A +C（另一种用→↘↓↙←C追加技一般用于版边，之后对手不能受身，接着就可以进行上面所以介绍的版边狂攻破防打法）。

2. 跳A/B/C+↓C+↓↙←B.B+↓↙←D（↓↙←D追加技打中之后，对手不能受身，再使用我上面所讲解的倒地二重诱骗打法）。

3. 跳C+↓C +↓↘→↓↘→D +近身立C*4（ 对手晕点）+ 跳C+↓C +→↘↓↙←A.A +↓↙←A/C（一击必晕一招杀）。



4. ↓B+↓A+↓↘→↓↘→D+近身立C*4（属于很实用，攻击力很高的连技）。

5. ↓B +↓A +↓↘→↓↘→D +近身立C*2+跳D逆向+前冲把对手推出超杀攻击范围+↓B +↓B +↓A +↓↘→↓↘→D……或是超杀之后用↓B*5，再闪避到对手背后，↓B*2，再前冲把对手推出超杀攻击范围+↓B +↓B +↓A+↓↘→↓↘→D（神乐超杀接超杀，一击必杀）。

6. ↓B +↓A +MAX↓↘→↓↘→D +立C*7（一击必杀）。

为了让大家尽快掌握目押和超杀间隙攻击的精髓，我们也有这样一段rc演示：(KOF97.rc0）

97神乐千鹤其实也并不算一个非常难掌握的角色，如果熟悉了她的招式以及判定以后，再练习一定会事半功倍的。希望笔者所总结的一点心得能够对大家有一点点帮助！也希望现在仍热爱KOF的各位玩家们越来越强！



THE KING OF FIGHTERS

由KOF2002的BILLY谈心理战

图／文：潘攀

［本文附对战录像于本期光盘中：JvK.rm，日本最高水平全国大赛决赛］

在日韩两国的对战中，对于BILLY他们都运用了不同的打法。而特别要提的是日本玩家(2P)，其实战经验丰富，逆向思维极强，将很多技巧都融合于小的招式上，且善于跑动，机动性很好，全然不拘泥于某种攻击招式或套路。运用简单的牵制以招克招，具备缠着打和被牵制打法(即使被对手压制性地逼着打也不因紧张而犯大的失误，给对手可乘之机)，说穿了就是心理素质很好。



以↓A或↓B挥空，引对手出招以水龙追击棍（→↘↓↙←D）架招或是以雀落（↓↙←A/C）对空，但也视战势而论。光用↓A和↓C的打法不切实际，↓A这招，不说波系或是拥有当身技的角色，对手抓准时机只用↓A也能破之。↓C对空虽好也不能完全信赖，而且其收招时间颇长。除了↓A作牵制之外，三节棍中段打（←↙↓↘→A/C）其实也是极好的远牵制招式，混合使用有效果极佳。而其中C比A的攻击要强，攻击判定距离也较远。虽说此招的出、收招不是很快，但对手想要做出有效反击也不是很容易，因为一般你出这招时都是会保持一定距离，再者此招若被防住也能拉开与对手之间的距离。若对方想要用CD作能量反击，你则可以再用追加技火炎三节棍中段打的无敌时间避过。另外，跑动中的下B结合架招也是很常用的，还可以配合跑动中的D普通投技，打法可以比较灵活。这些技巧其实对于很多角色都是通用的，不同的就在于你要根据角色自身特性来决定使用哪些。



BILLY用BC进行强力的连续技并



不多，而且还受到一定的限制。因此BILLY用BC则更强调于使用在小的技巧上，如↓A、↓B、↓C、跳跃攻击、必杀技、特殊技等一些虽不能形成连续技，但COUNTER后能连续上的一些技巧的各种衔接及变化上，就连当身技之类也可在BC后接续（例如：敌版边水龙追击棍接重强袭飞翔棍接超火炎旋风棍），尤其在你血多时间不多时，BC爆气很可能打乱对手的节奏。这些都是属于对心理战术上一些技巧的运用。







跳跃攻击中，前跳CD、后跳C、直跳A，效果都是很好的。而这里面也涉及心理战的因素，前跳CD可以早出，利用CD压下来的判定压制对手，即使对手用↓C硬拚也不怕；直跳A一般用在截击封

位；后跳C则多用在对手追击的情况下，利用的是C斜下方向超长距离判定，在对手打不到你的距离打到他。其实《KOF2001》里KYO前跳CD压制、BENIMARU直跳D、SETH后跳↓↘→D和《KOF2002》里YURI直跳D、KIM后跳↓↘→D都有异曲同工之妙。









在日本玩家和韩国玩家的对战中，日本玩家最后就用到了跳B。这一点其实大家也很常用。国内玩家的习惯是在对后起身的时候使用，这对没有中断技的角色来说是一大技巧。而这次比赛中日本玩家(2P)在最后关头使用的是跑前下B对手防住，然后起跳B，的确体现了其相当强的心理素质和心理战术。韩国玩家用BILLY也很不错，像一些预读以及轻脚CANCEL的强力连续技（↓Bx2，→↓↘B，跳C）都很不错，还有一些压制性打法，及对指令投角色的切换防御等，都能加以灵活运用。就BILLY这个角色的使用来看，甚至比日本玩家用的还要精。但是他的进攻上存在一些攻击套路，而对手就会有机会在你攻击至最关键的环节时对你反击。当然，若是对手不能发现，或是发现但不能抓住机会，那么这些攻击套路则是最好的攻击了。



结合比赛来看，第一局BILLY对CLARK，韩国选手正确的使用了对付投技角色用的多跳跃，此外他还非常依赖BILLY的→A封位。这两种打法开局时的确很有效，使日本玩家中了多次，但是随后对手也恰恰利用了这两点：第一次猜到BILLY在三节棍中段打后会立即跳跃，用←↙↓↘→C直接抓下（非常大胆和冒险的打法），第二次利用BILLY要出→A，闪避+普通投（不过这里韩国玩家其实可以拆解开的，而且一旦拆开，比赛结果或许就不同了），第三次猜到BILLY跳跃出→↓↘A/C直接抓下，连续这三次成功的先读，带给了韩国选手极大的心理压力，最后竟然呆呆的中了一个→↓↘B。



可见，招式厉害程度并不是取胜唯一之道，对战过程中的心态也是非常重要的。在后面的比赛中韩国选手明显带着压力，最后一局有一个扭转机会的BILLY闪避露出破绽，他只打了一个↓B+↓↘→B（韩国选手的特点就是连续技超强而且失误极少，这里明显反映出他心理防线的动摇）。所以，日本玩家强于韩国玩家主要是心理上的一些战术，其进攻和牵制并不是一些固定的套路和思路，而是视对手依情况做出攻击(灵活的运用招式)。首局带来的压力影响了韩国玩家的后两局，因而不能将角色发挥至上限了。



总之，打心理战，你首先要摸清楚自己所使用角色的特性，然后就是要多对战，和不同类型的对手交手，积累经验，最后就是临场发挥，要快速反映，冷静判断 。

先读，并不是预知未来的超能力，而是长期的经验和迅速判断对手打法并加以分析的强力逻辑判断。

KOF BUG总结篇PART-1

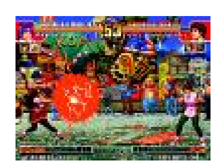
图/文：拳皇盟/LostFeather

BUG也算是玩KOF的一大乐趣，KOF至今已经推出9作，其中的BUG数不胜数，现在让我们把一些经典有趣的BUG总结一下吧！注：[]中的为存放在光盘中的录像文件。只要将这些文件改名位KOF97.rc0即可在KAWAKS下观看。

KOF 97：

一、浮空

浮空这个名词对于KOFer们来说再熟悉不过了，自从网上放出了一张雅典娜浮在空中的图片后，这个名词就开始流传……



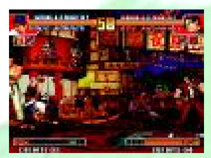
雅典娜：

角落里→↘↓↙←↗+B(D会掉下来)，大多用于对手晕点的时候[RC：kof97001]。也可以角落里↓↙←↗C/A，这个实战效果还要好些，因为↓↙←C/A比→↘↓↙←B收招要快得多。

不知火舞：

角落里↓↙←↗C/A。[RC：kof97002]







蔡宝健：

角落里↗→A(即特殊技→A，虽然会自己滚一下，但不会掉下来)。[RC：kof97003]

MARY：

1、对手角落空中时↓↘→↓↘→B/D只打中一下，在敌人快落地时←↙↓↘→A/C。[RC：kof97004]



2、暴走利欧娜发一个↓↙←C，你闪过去在↓↙←C快回来时←↙↓↘→A/C。[RC：kof97005]



3、敌人三角跳中←↙↓↘→A/C，需要两人配合，没有实用性。[RC：kof97006]

夏尔美：



1、敌人三角跳中→↘↓↙←→↘↓↙←A/C，需要两人配合，没有实用性。[RC：kof97007]

2、敌人为暴走利欧娜时，让对手发一个↓↙←C，然后夏尔美闪过去发一个→↘↓↙←→↘↓↙←C/A，就浮空了(很高哦)。[RC：kof97008]





暴走利欧娜：限定对手为真·七枷社：↓↙←C中，对手闪过↓↙←C，在↓↙←C快回来时↓↙←A。[RC：kof97009]

二、鬼步

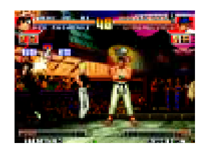
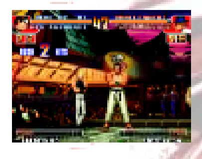
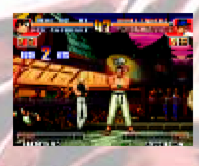
这个名词大概已经人尽皆知了吧！鬼步的出法是多样化的，只言片语很难表达清楚。其实不止IORI，许多人都有鬼步，这是97系统里一个比较通用的BUG。



对鬼步感兴趣的朋友不妨去KOFUNION.YEAH.NET的BBS看看，现在里面有一个关于KOF97鬼步的专讲。[RC：kof97010]

三、空击取消系统

在KOF97里有着下蹲A、B、C空击取消接连续技的著名理论，原理是本来不让接续的必杀技，用下蹲A、B、C空击取消发出的话系统会判定成下蹲A、B、C的判定，从而造成单招的重复等构成无限连技。许多人物都可以因此形成无限连击，最实用的莫过于以下几招：

KYO：↓↘→D·D+蹲A/C（空击）+↓↘→D·D……[RC：kof97011]





TERRY：←↙↓↘→B+蹲A/C（空击）+←↙↓↘→B……[RC：kof97012]

IORI：↓↙←A X2(轻葵花2段)+站C（空击）↓↙←A X2(轻葵花2段)……

四、其他

BILLY的风火轮：敌人为有必杀投技或超杀的人物，在角落用CD等其他方法把对手打倒在地后，马上输入↓↘→↘↓↙←C/A，敌人起身马上必杀投技或超杀，风火轮就会留在BILLY身上一直烧对手。此BUG可重复使得BIILY身上出现多个风火轮。[RC：kof97014]




多个IORI：这也应该算得上是经典……设两人为P和S在角落里奔跑，P冲着角落，S相反，此时P闪到S身后，S继续跑直至顶住另一版边(继续跑)，之后P发一个↓↘→A(一定要慢的)，收招后马上去追S，P和S一直跑直到P超过自己发出的↓↘→A一段距离后，出八稚女(↓↘→↘↓↙←C/A)，P的↓↘→A就会在八稚女中打中S，此时两人弹开，P继续打八稚女，S可行动，S发鬼烧(→↓↘A)即可，时间有限，所以最多发2个，这样就形成了2个幻影，也就是大家常说的3个IORI。[RC：kof97015]

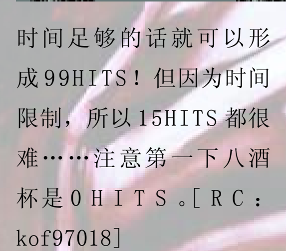


由多个IORI所引申出来的一些BUG：

首先，先打出3个IORI的幻影，你可以尝试着去攻击不同的幻影会有不同的效果。



一个是显示K·O，但这时还可以攻击另一个[RC：kof97016]；



一个是死机[RC：kof97017]；

最上面那个则可以打出八酒杯无限！如果时间足够的话就可以形成99HITS！但因为时间限制，所以15HITS都很难……注意第一下八酒杯是0HITS。[RC：kof97018]

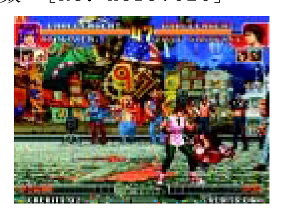


八稚女无限：S先要满3个气，同“多个IORI”开始条件一样，然后打到“P继续打八稚女，S可行动”这一部分，之后S不停的发八酒杯(要有节奏)，P的八稚女就会一直打下去直至打死S（大约可打倒24~25HITS，这已经超出了IORI最高连击为16HITS的说法)。[RC：kof97019]





实现IORI最高连击数：还是和上一个方法一样，但S要在第3个八酒杯发出，P的HITS到24HITS时发屑风，这时P的24HITS就会定在屏幕上不会消失，接着P出A+→A+八稚女，就会达到34HITS！这才是实战中的IORI最高连击数！[RC：kof97020]





飞天：1、雅典娜：浮空后AB或←AB，在起身一刹那↓B。[RC：kof97021]



2、夏尔美：敌人为暴走利欧娜时，让对手发一个↓↙←C，然后夏尔美闪过去发一个←↙↓↘→A/C就可以短暂飞天了。[RC：kof97022]



空摔：许多人都有。对手为暴走利欧娜发一个↓↙←C，然后你闪过去，在↓↙←C快回来时对她使用投技（最好是必杀投）。[RC：kof97023，kof97023-1，kof97023-2]



CHOI的长时间旋风：在CHOI出旋风(→↘↓↙←→↘↓↙←A/C)后，IORI发一个MAX八酒杯打中CHOI，这时CHOI的旋风就会留在身上，直到八酒杯效果消失。[RC：kof97024]



暴走利欧娜吸血：在↓↙←C后，让对手打你一下(目的是解除呆滞)，在↓↙←C快回来的时候对手只要对你使用投技，就会吸到你身上，这时利欧娜不断移动(不要打他)，一会儿他的血就会被吸干！[RC：kof97025]

TASK OVER：KYO在MAX状态下↓↘→D·D+↓↘→A（荒咬）+↓↘→A—↓↘→A（荒咬—九伤）+蹲A(空击)+MAX大蛇稚(↓↙←↙↓↘→A/C按住)。[RC：kof97026]

P.S：KOF97中还有许多BUG，我在这里只作一些典型的BUG介绍，其它的BUG也异曲同工，在此还望大家多多指教。



Master Z E-mail:master_zou@hotmail.com

游戏音乐才女 ——下村阳子

图/文：Master_Z

注：本篇文章原为三月为庆祝三八妇女节而写的OST特稿，但由于某种原因而临时替换为《朱红血》。至于那个原因这里就不多说了！

记得在本栏目创建之初，在下曾经介绍过一位了不起的音乐才女菅野阳子。今次在下将为各位介绍另一位富有才华的女性专职游戏音乐创作人。她就是现任职于史克威尔的作曲家——下村阳子小姐。说起下村阳子（Shimomura Yoko）各位可能不太熟悉。是的，她的名字不像久石让、光田康典、崎元仁和菅野洋子那么出名那么有威望。但是她所创作的曲子却被不少玩家和音乐爱好者所津津乐道。

下村阳子小姐在电玩音乐界崭露头角是在上个世纪九十年代初，她创作了一个超经典街机游戏的背景音乐。甚至到了今天我们还能听到这些曲子的重放和一些REMIX版。那有的朋友会问了，当年经典的街机游戏那么多，到底是哪一个呢？我给各位一点提示吧，九十年代初她曾在CAPCOM任职。呵呵~！相信有不少朋友已经猜出来了，是《街头霸王II》（STREET FIGHTERS II）。没有错，下村小姐曾为《SFII》创作过背景音乐。各位可以在STAFF中找到她的名字。但是下村洋子小姐并没有使用她的原名，而是叫SHIMO -P.，SHIMO正好是 Shimomura中的姓的开头两个假名，至于那个P.嘛……



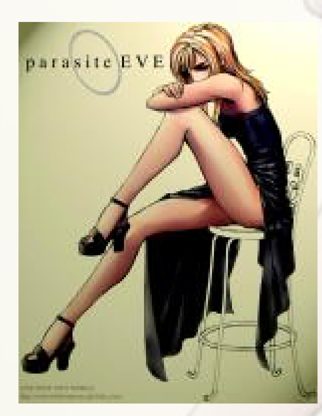
之后下村洋子小姐又为《惩罚者》（PUNISHER）和《恐龙新世纪》（CADILLACS AND DINOSAURS）等经典CAPCOM动作游戏担当过背景配乐的工作。怎么样？是不是觉得下村小姐很强啊？是不是对她有些肃然起敬？但是真正让下村阳子在游戏界一展身手的却是在她跳槽加入SQUARESOFT以后。

1994年年末，CAPCOM公司的一部分人被SQUARESOFT以重金挖走（这就是游戏公司之间的战争！），下村阳子小姐也在其中。在加入史氏不到一年的时间她就为《Live-A-Live》进行音乐创作，而她在音




Master Z. E-mail:master_zou@hotmail.com

乐方面的才华也充分展现出来了。之后她又在95年与松枝贺子小姐（史克威尔的另外一位重量级女作曲家）为超任上发售的SLG大作《前线任务》(FRONT MISSION)担当背景配乐。而后又在96年参与了由光田康典负责监督及总编，鸟山明设计人物的SQUARESOFT的第一款3D FTG游戏《TOBAL NO.1》的部分背景音乐配乐工作。



97年是下村小姐最“安静”的一年，在这一年里她什么作品也没有出，在游戏音乐界几乎消失，甚至可以说是人间蒸发了一样。直到1998年SQUARESOFT发售的《寄生前夜》(Parasite Eve)我们才再次体会到下村在音乐方面的独具匠心。经过了一年的沉寂之后，下村小姐又再次复活并以全新的风格与理念去创作《寄生前夜》的配乐。这部根据同名日本畅销科幻小说改编而成的游戏把背景从日本移到了美国纽约，讲的是……（省略若干字剧情介绍）。因为故事地点是在美国，所以除了下村阳子小姐外，其他音乐负责成员都是美国人。游戏音乐在附带浓烈的美国味的同时，又不失下村一贯的奇幻风格。开场曲“Primal Eyes”与画面配合得丝丝入扣。从宁静的纽约开始，进入极为紧张的主题，再从ROCK风格的鼓点转入神秘钢琴弹奏，最后再次进入高潮。整个过程一气呵成，配合当时最强的CG动画（现在来看也不失水准），成为OP中经典之作。(PS：相信很多朋友都曾经在某些国产“大片”电视剧中听到过这里或者本游戏里的配乐吧！这些电视剧负责配乐的人相信也一定对游戏十分在行！）游戏中音乐主题基本上都是低调、灰暗而且有点压抑，但这却非常适合线粒子体反叛与人体异变的诡异主题。游戏中唯一比较轻松并富有节奏感的一首就是警察局的那首BGM。那首曲子给人的感觉是平凡、有节奏感，但同时又下意识给人一种忙碌的感觉。而BOSS战的几首，则都是相当紧张的快节奏，让人保持战斗的欲望。梅丽莎的高音歌剧，一直贯穿整个游戏，幽幽的歌声让线粒体EVE更是诡异万分。游戏的Ending曲“Somnia Memorias”（梦之记忆），是对整个游戏或者说是整部游戏音乐最好的总结。下村小姐的实力在这首歌里发挥到了极至。谱曲和拉丁语的歌词都是由下村自己完成，另外歌词还有日语版本。神秘而独特的风格，加上极具内涵的歌词，使人难忘不已。而由于游戏的热卖以及音乐的好评，由下村亲自REMIX版的CD也应运而生。稍微有点入道的朋友都知道，一般REMIX版都是由一些热爱此游戏的音乐人FANS制作的。但是本次的REMIX版则是100%由官方制作的。通常REMIX版的东西给人的评价不会太高，就算是下村小姐也难逃此厄运。该作的REMIX版也因为风格变化太大而让某些意识极端的FANS认为是“下村最差作品”。其实不然，如果各位仔细去听的话就可以感受到与原版慰同的另一种独特的风味出来。如“Somnia Memorias”在游戏中给人神秘与未知的感觉，在REMIX版里则更多是是虚幻与迷离……



2002年SQUARESOFT与DISNEY合作在PS2上推出的大作《王国之心》，下村小姐也担任此游戏的配乐工作。各位仔细看一下STAFF上面的名单就可以找到下村阳子的名字（是真名喔~！而不是那个SHIMO-P.），是她让我们从音乐中感受到游戏中人物的喜怒哀乐，也是她把游戏音乐与画面气氛搭配得如此完美。



当我们回顾下村小姐负责制作过音乐的游戏时，可以发现没有一部的题材是相同的。虚幻中透露着真实，时而天真，时而诡异，雄壮与轻快同在，感动与震撼并存，这就是下村阳子独特的风格。而在时间与岁月的磨练中，下村阳子小姐愈发成熟，于朴实中蕴藏无尽光华……

本次给各位提供的是《寄生前夜》(Parasite Eve)的OST，希望各位能够在乐曲中感受到下村小姐要传达给各位的“信息”。



Lone2 E-mail:lone2@comicer.net

PS游戏汉化

菜鸟汉化之路

文/图：施珂昱

第六讲 PS图片和光盘的修改

国内最强游戏汉化高手施珂昱手把手教你汉化PS游戏

大家好，PS汉化教程又和大家见面了，在前面的几讲中我讲解了游戏脚本汉化的主要步骤，其实要完美的汉化一个游戏，除了文字方面的汉化外，游戏中的图片、动画和声音的汉化也是非常必要的，不过由于动画和声音的汉化需要涉及到复杂的视频和音频编码解码技术，在没有找到合适的软件工具前我一直没有涉及，因此我下面着重讲解一下PS图片汉化的一些方法。

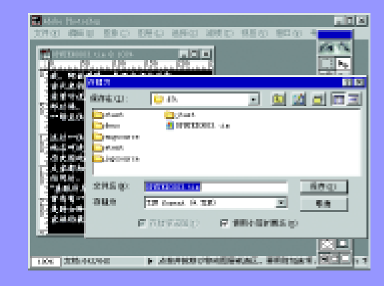
PS游戏中使用的图片格式和其字库一样是多种多样的，其中最常用的一种格式是我们在前面讲解字库时提到的TIM图片格式，在那一讲中我也提到了处理TIM图片的一个非常有用的工具软件“Tim Collection”。它的一大功能就是超强的图片搜索功能，无论图片文件的扩展名是什么，是作为一个文件单独存放还是几个图片捆绑在一个大文件中，又或者是存放在很深的目录中，它都可以一次性的为你搜索出来。搜索图片的具体方法请看上图。



浏览搜索出的图片，寻找那些需要汉化的，如果是单独文件的话将其拷贝到硬盘中备用，如果是打包文件中的某个图片，则要通过文件菜单中的保存选项将另存为TIM格式的文件备用。



由于TIM格式是PS游戏的一种专用的图片格式，通常的图形处理软件是无法直接处理的，不过我们可以通过安装PhotoShop的TIM图片文件格式插件来使得PhotoShop可以处理TIM图片。安装方法是，先安装PhotoShop，然后将配套光盘的x x目录中的timplug.zip解压缩到PhotoShop安装目录中的Plug-Ins\File Formats目录中，这样运行PhotoShop就可以打开和保存TIM格式的图片了。

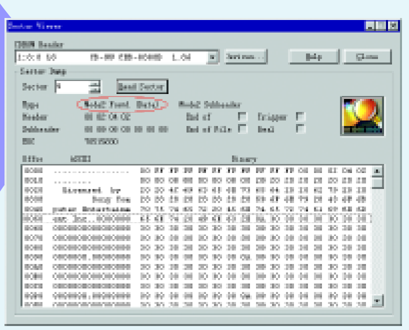


图片的汉化相对于文本的汉化要简单些，要注意的是必须保持修改前后图片的大小和格式的一致性，有时会有多个图片公用一个调色板的现象，就要注意保证这些图片调色板的一致性。象上面图片中的FFT片头字幕，就要注意新的文本的长度和位置必须和原来的日文保持一致，否则就无法正确显示。图片修改好后，如果是打包文件中的图片就碰到一个如何将图片写入的问题，虽然Tim Collection提供了提取图片的功能，但没有相应的图片插入功能。因此必须借用其他软件如UltraEdit的拷贝粘贴功能来实现，但操作麻烦且容易出错，在这里放个简单的小程序给大家使用（可以在配套光盘的x x目录中找到，文件名为PUTTIM.ZIP），运行的界面如下，其中需插入的文件称为子文件，被插入文件称为母文件，这两个文件都可以通过右边的按钮来选择，起始地址要手工输入，其值可以在Tim Collection中找到，填写正确后按“写入”按钮就可以了。

前面我提到TIM图片格式只是PS游戏的常用图片格式之一，对于其

他格式的图片的修改则必须建立在对其的具体分析上面，只要掌握了其图片属性，调色板和图片点阵数据的存放格式和地点，那么编写一个简单的图片格式转换工具也不是不可能的。

与其它使用卡带为媒体的游戏不同，在ｐｓ游戏的汉化过程中，完成了文字和图形的汉化并不意味着汉化的完成，另一个要解决的问题就是我们如何将修改好的文件写入到PS 的光盘中，必须作出一张可以在真正的PS 上运行的汉化光盘，汉化才算是成功的。在我进行PS 游戏汉化的早期，这个问题也同样的困扰着我。在使用了数种的刻录软件的坏了数张刻录盘后，最后我还是决定放弃使用现成软件刻录的方法，而转向通过研究PS 光盘的数据存储结构来实现对PS 光盘的修改。当然要研究光盘的存储结构还是要借用现成的刻录软件的，我在这里使用的是CDRWIN（你可以在配套光盘的ｘｘ目录中找到它，文件名是cdr40a-e.exe）。光盘上的数据是以扇区为单位存储的，使用CDRWIN 的扇区查看功能（Sector Viewer），我们可以看到其中具体的数据。

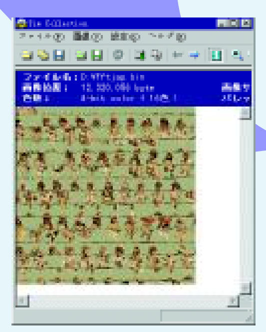


注意图中红色框中的部分，它表明该扇区的格式是Mode2 Form1（Data）格式的，改变扇区号我们可以知道光盘上还要另外的两种扇区格式Mode2 Form2 （Audio）和Mode2 Form2 （Empty）。通过查询相关的资料，我们可以知道在光盘上存放的资料可以分为两种，一种是正确性要求非常严格的，即使错一个BIT 也不行，譬如游戏的程序、图片、文字等等，它在光盘上的存储格式就是Mode2 Form1，在其中包含了错误修正码（Error Correction Code - ECC）和错误侦测码（Error Detecting Code - EDC），每个扇区存放2048Byte 的数据。另一种是正确性要求较低的数据，如游戏中的音乐和动画数据，它在光盘上的存储格式是Mode2 Form2，这种格式只包含了错误侦测码（EDC）而不包含错误修正码（ECC），但却将空间节省了，每个扇区可以多存放276Byte 达到2324Byte（这也是我们会发现某些PS 光盘中的文件量会超过700M 的原因）。两种扇区格式中的详细的数据分布情况请看下表：



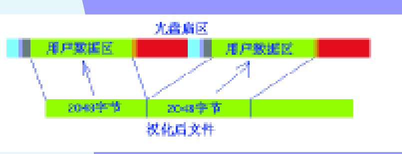
CD－ROM/XA Mode2 Form1：2352 个字节					
同步字节	扇区标题	扇区子标题	用户数据	EDC	ECC
12 个字节	4 个字节	8 个字节	2048 个字节	4 个字节	276 个字节

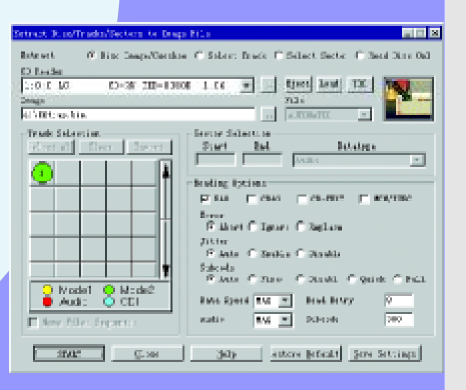
CD－ROM/XA Mode2 Form2：2352 个字节				
同步字节	扇区标题	扇区子标题	用户数据	EDC
12 个字节	4 个字节	8 个字节	2324 个字节	4 个字节



根据上面的资料我们可以知道，要汉化PS 游戏应该先将PS 光盘中的文件拷贝出来进行处理，然后再将处理完毕的文件写入光盘替换原有的文件，这样一方面处理的数据量较小，可以节省空间和时间，另一方面也可以避免除用户数据外的其它数据的干扰。下图是直接扫描PS 映像文件产生的结果，图片中的斑点部分就是因为其中夹杂的非用户数据造成的，这样的图片显然是无法处理的。

我们要把汉化好的新文件替换光盘上的旧文件，首先要先制作一个光盘的映像文件，然后在此映像文件中确定所要替换的文件所在的扇区，再将新文件按照上面表格中对应的用户数据的大小分工成若干的小数据块（因为我们目前所作的汉化都是文本和图片方面的，所以通常只对Mode2 Form1 （Data）格式的扇区进行修改，因此分割大小为2048 个字节），最后将这些数据填充到对应扇区的用户数据位置替换原来的数据。光盘的映像文件我通常使用CDRWIN 来制作，因为它生成的bin 格式文件，仅仅包含光盘的扇区中的数据没有任何的文件头等，比较“干净”，具体的生成步骤相当简单，运行CDRWIN 按“Extract Disc/Tracks/Sectors”按钮，选择PS 光盘所在的光盘和要生成的映像文件名，然后按“START”键就可以了。





文件定位和写入的部分相当简单，大家可以使用我以

Lone2 E-mail:lone2@comicer.net

前写的一个小程序来完成（可以在配套光盘的 x x 目录中找到，文件名为COMPBIN.ZIP）。运行程序可以看到如右的界面：



按“…”按钮选择要修改的映像文件和光盘上的原文件以及对应的汉化后的文件，然后按“自动定位”按钮来搜索原文件在光盘上的扇区号。搜索的原理很简单，就是在原文件中取头部的2048个字节与光盘上每个扇区中的用户数据进行比较，找到两者相等的扇区。找到后请按“校对”按钮来进行整个文件的校对，如果发现后面部分不相同的话，可以按“继续”按钮继续搜索，如果校对通过，就可以使用“写入”按钮将汉化后的新文件写入到光盘映像中去了。要注意的是因为采用的是新文件替换老文件的方式，所以新老文件的大小必须相同，否则无法写入。

上面的这个程序对于修改光盘映像中的单个文件是相当方便的，但如果汉化的修改涉及到了数十个甚至上百个文件，要对每个文件都进行一遍搜索和更新操作会相当麻烦，事实上在光盘映像中也包含了目录的数据，从其中我们可以获得光盘上所有文件的名字、属性和其在光盘上的位置。由于没有找到光盘目录数据的存放格式官方文件，因此按自己所研究的结果写了一个程序，可能会有些错误，在此放出仅供大家参考（可以在配套光盘的 x x 目录中找到，文件名为REBIN.EXE），右边是软件运行的界面：



按“打开映像”按钮可以打开一个CDRWIN生成的BIN文件，程序会通过搜索目录扇区将光盘中的文件名、起始扇区和文件长度列出来。然后通过“对应文件”按钮来设定其对应的汉化后文件，如果所有的汉化后文件都放在同一个目录中且与原文件的文件名相同的话，可以在“自动匹配”按钮左侧的输入框中输入汉化后文件的存放路径，然后按“自动匹配”按钮来自动将原文件与新文件对应起来，这种对应关于可以通过“清除”按钮来取消。按“单项更新”或“全部更新”按钮可以分别更新当前选择的文件或所有设定了对应关系的文件。所以的对应关于可以使用“保存记录”和“打开记录”来保存和载入。

当所有要更新的文件都成功写入光盘映像后，我们就可以通过PS模拟器的载入映像功能来测试了。要注意的是象ePSXe和AdriPSX这些具有直接读取光盘映像文件功能的PS模拟器是可以直接运行前面修改后的映像文件的，而象vgs和bleem这些必须借助虚拟光驱软件来运行光盘映像文件的模拟器就会出现无法运行的情况。这是因为前面的修改方法只修改了扇区中的用户数据部分，而没有修改错误侦测码和错误修正码部分，虚拟光驱软件在读取这些扇区时会认为数据错误而拒绝读取导致死机，同样的原因，在某些早期的刻录机上刻录这样的光盘映像文件也会出现在PS机上无法使用的情况。这个问题的解决方法是使用一个专用的软件Eccregen来重建这些扇区的修改错误侦测码和错误修正码（可以在配套光盘的 x x 目录中找到，文件名为Eccregen.zip）。这个软件的使用方法非常的简单，运行Eccregen.exe可以看到下面的界面，通过打开文件按钮选择更新后的光盘映像文件，按“Scan”按钮进行搜索，软件会把所有需要修正错误侦测码和错误修正码的扇区显示出来，等搜索结束后在列表中按鼠标右键，选择“select all”，然后按“Regenerate”键就可以将所有选中的扇区修复好了。



其实PS汉化光盘的制作方法也不是只有上面说的一种方法，在EMU-ZONE的汉化论坛（http://gameclub.online.sh.cn/emu/forumdisplay.php?s=&forumid=5）里有人提到用Sony的CDgen（PlayStation Programmer's Tool CD-ROM Generator Version 1.30）重新构造PS光盘的方法，大家有兴趣的话可以到那里去看看相关的帖子。

讲完了PS光盘的修改，本教程也要暂时告一段落了，如果大家对本教程的内容有任何的疑问或发现有任何的错误的，欢迎与我联系指出，我的email是shikeyu@163.net 和shikey@wx88.net。另外作为本教程的主要研究对象FFT，我会在稍后正式启动对其的汉化计划，如果大家对这个汉化计划有兴趣的话，也欢迎与我联系。

Lone2. E-mail:lone2@comicer.net

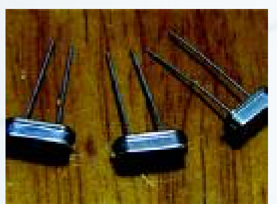
GBA SP终极改进指南之调速秘籍

图/文：CPT



GBA SP是一款造型漂亮，功能实用的手掌游戏机。作为GBA的改进型，GBA SP的优势想必很多玩家已经很清楚了。但是我们这些真正的DIYer却不满足于只停留在厂商提供的功能层次上面，任何东东到了我们的手里，都会成为一个更个性化的玩具。好了，闲话不多说，如果你与笔者一样是追求个性并敢于冒一些风险的话，请跟我一起走入，GBA SP的DIY世界一探究竟吧！

这次我们打算为功能强大的GBA SP再增加一个可以调速的新功能，因为GBASP上面的很多游戏玩起来却是感觉有点慢。想象一下，如果可以把速度调高1.5倍，那么类似于《口袋妖怪》、《机器人大战》之类游戏玩起来就没那么烦了！估计有自己拆机器经验的朋友都知道，如果在Clock“时钟”上串接一个Crystal Shock“晶震”上去，那么计算机的时钟速度将会加快，所以我们就是本着这样的思想，进行下面的工作。（注：改造有一定的危险性，如遇到“机毁人亡”之类的事件，本人概不负责！）



▲注：超小型号晶震



▲注：大小晶震对比

首先，我们必须在不影响美观的基础上进行改造，否则，你不如直接搬着电脑玩GBA模拟器得了。因此，要把晶震加上去，又要GBA SP的机身外形不受影响（早期的晶震很大，GBA SP的内部空间有限），我们一定要选择比普通型号小的晶震加装进去。如图，我们可以看出这种超小型晶震与普通晶震的大小对比，超小型晶震的大小约为普通晶震的三分之一（汗，科技发展真快）。

实际上，如果我们只打算调高1.5倍的话，只要连接一个晶震进去就可以了。不过试验途中我们发现，如果使用这种超小型晶震，那么GBA SP内部的空间是可以同时容纳3块的，所以我们就又动了下面这个念头：把GBA SP的调速档增加一些，变成1.2、1.5、1.8三个。这样一来，岂不更加的Cool了？





▲注：六脚开关



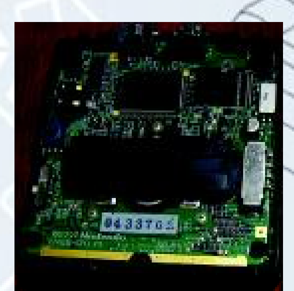
▲注：六脚开关

当然了，如果打算进行四次变速（三个变速档加上原始频率），我们就需要开关，而且这种开关要放在GBA SP里面。因此，开关不能太大，我们能够比较方便买到的，就只有这种6脚的开关（汗，6个脚焊接

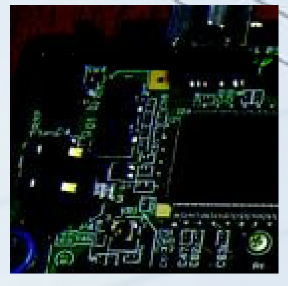


是个问题啊！）。

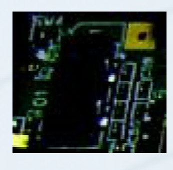
材料准备好了之后，最后我们要一个超小头的电烙铁……以应付接下来的超精度焊接（很要功夫的哦）。



那么，特殊改造开始！首先，我们用特殊的“Y”字型螺丝刀，把GBA SP从背面拆开，露出电路板！注意最上面黄色小点下面那个长方型方块，看到了吧？这个就是GBA SP的晶震，与GBA的相同都是4.194的。



因此，我们准备的三块超小型晶震大小就应该分别是，5.033（1.2倍）、6.029（1.5倍）和7.549（1.8倍）（具体大小请参照当地商店零售，可在小数点后面的十分位左右适当增减）。接下来遇到一个比较实际的问题，就是超小型晶震和开关的位置（这时，思想已经乱成一锅粥啦），此外，如果内部“飞线”漏电，后果可不堪设想！所以如果你有条件做塑料胶密封的话，还是把那几个小开关密封上的好（苦笑）！



连接之后，分别把超小型晶震按照相应的频率，连接到这两个开关上面。把两个开关组成开关组，开关一头引出一条电线，然后再从晶震的右边引出一条电线（笑，电线也要细的哦）。另外，中间部分一定要做绝缘处理，如果固定不好的话，会很危险的。好啦，焊接时候一定要精神振奋，千万别把元件焊焦了！如果那样就只能重新来过了。



基本上，内部安装就是这个样子。右边安置两个超小型晶震，左边安置开关，左下方安置另外一个超小型晶震！然后，把



◀安置方式全面图

刚才引出的两个电线头，分别焊接到4.194晶震的左侧两个脚上面。最后，如果你打算把GBA SP盖上，还得从开关处稍微“处理”一下，挖两个洞洞出来（恐怖！注意一定不要把元件焊焦，也不要把洞挖的过大）。

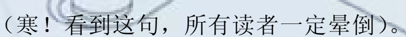


◀安置开关的图

接上电池试试，如果一切正常就可以封盖了。这里需要注意，CPU附近有一个固定位，一定不要挡住那个，否则很难盖上盖子（为了这个位置的调整，我浪费了一个小时，汗！）。如果全部没有问题，就可以说是大功告成了！



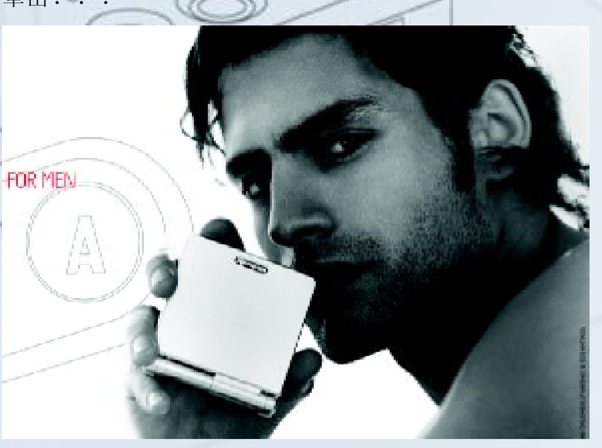
如何，外面增加的两个开关同时也不影响美观吧？这样即好看，又好操纵，太完美了！现在你可以享受刚才改造的成功果实了，快拿出去炫耀一番吧^_^。





本文来自一篇日本玩家对GBA SP改造的翻译，本人只能保证翻译内容准确（稍微加入了些自己的理解）。因此，如果你在制作中遇到什么疑难杂症，请不要来找我解决（寒！看到这句，所有读者一定晕倒）。

好啦，最后，祝愿我们的模拟器世界越来越牛，能人辈出！！！



轻松打造GBA FLASH烧录系统之三

卡带改造常见问题及解决办法

图/作者：电子DIY工作小组

郑重声明：

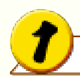
1. 一旦你拆开卡带，你将失去卡带保修的权利；

2. 改造有风险，可能有此导致卡带报废；

3. 即使改造没有问题，但个别卡带可能会出现进入游戏时死机。

我们只是提供一种改造思路，对于读者在改卡过程中造成的任何损失，我们不付任何责任。

GBA LINK能够给大家提供的乐趣之一是能够自己动手打造FLASH卡带。但市面上的卡带种类非常之多，当你拿到一张卡带时，总会遇到这样那样的问题。我打算这次来专门来讲一下卡带改造过程中遇到的各种问题以及解决办法。



关于三菱芯片的卡带

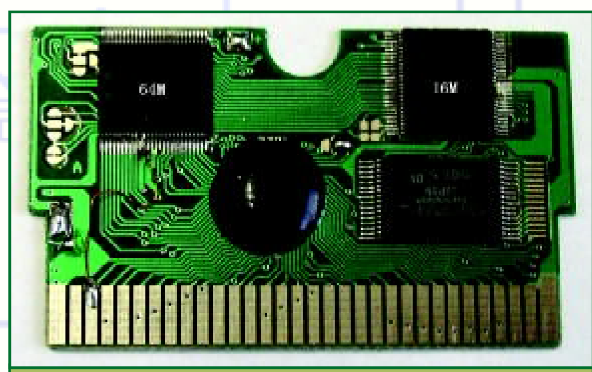
1. 芯片型号识别错误：

三菱芯片的型号非常多，容量从16M到128M不等，每种容量又分为多种型号。对于芯片的识别，主要靠芯片的ID号，但是三菱芯片的ID号有很多是重复的，例如有些32M芯片和64M芯片的ID号是相同的，有的64M芯片和128M芯片的ID号是相同的。对于这种情况，程序上无法区别，会识别成同一种芯片，这就可能造成某些卡带识别上的错误。比如128M卡带识别成64M等情况。对于这种情况，是可以解决的。具体办法是手动选择卡带类型，举个例子来说，市面上最常见的《黄金太阳2》（黑色贴纸）卡带，采用的是M6MGD137芯片，这种卡带改造后会被软件识别成64M卡带，就是前面说的原因造成的，要想正常使用这张卡带，需要手动选择卡带类型为128M双芯片。



M6MGD137卡带

2. 卡带类型1和卡带类型2的选择



两片FLASH芯片容量不一样大

对于三菱芯片来说，同一种型号，前缀或后缀不同，又有所区别，因此在手动选择时，需要注意卡带类型的选择。比如M6MG3T64和M6MG3B64这两种型号的芯片，在手动选择时，对于M6MG3T64需要选择卡带类型1；而对M6MG3B64则需要选择卡带类型2，如果选择错误，则在烧写到1xxK时会提示错误或者在烧写完成后会不能正常使用。

3.《黄金太阳中文版》等特殊卡带。

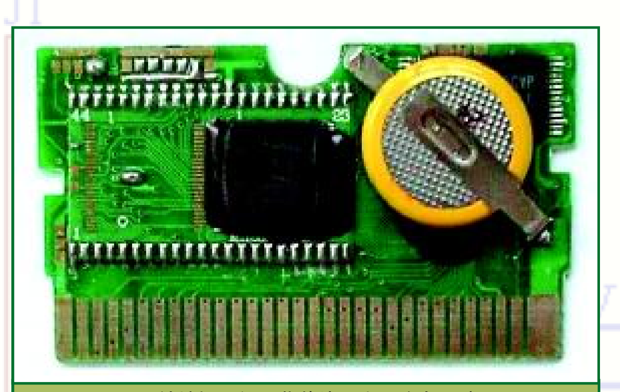
这种卡带采用两个不同容量的芯片，比较特殊，目前软件上尚不能正确识别和完美支持。因此改造时可只改造第一片FLASH芯片，这样该卡带只能当做64M的卡带来使用。



关于转接板卡带

目前市面上出现了很多采用转接板的卡带。转接板卡带一般分为两种，一种是塑封的芯片焊接在一小块转接板

上，转接板再焊接到卡带的PCB上；另外一种是转接板上是软封装芯片，就是我们常说的黑胶。塑封的芯片和软封装的芯片，其区别主要在于封装形式不同，软封装芯片是把硅片直接焊接到转接板上，上面封有黑脚加以保护。塑封芯片内部也是硅片，但是加了个塑料壳子，使用、运输都比较方便。转接板改造的主要难点在于WE引脚的确定。对于普通芯片来说，查数据手册可以知道那个引脚是WE，但转接板的资料是很难找到的。有的朋友还是按11脚的方法去改造是肯定行不通的。



转接板上的三菱芯片引脚上涂有黑胶

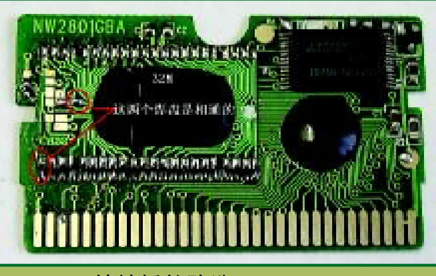
1.对于转接板上是塑封芯片的，常见的是三菱的芯片，转接板上有一片或者两片。对于这种卡带，一个老办法是挑脚，把芯片的第11脚挑起，接到卡带金手指第3脚上。不过大部分这种卡带，在三菱芯片上都涂有黑胶，想挑11脚，几乎是不可能的，虽然黑胶也是可以想办法去掉的，但风险还是比较大的。所以还得想想其他办法。

2.在这里，我们要说一下卡带是怎么写入ROM的，一般的卡带并不是象烧录卡一样，通过烧录器把ROM烧写到卡带中，这样问题会非常多。通常会把ROM先写入到FLASH芯片中，然后再焊接到卡带上。对于转接板来说，过程也是相同的，先要把ROM写入到转接板上，然后再把转接板焊接到卡带上。也就是说转接板是可写的，因此它的WE引脚是接到转接板的某个引脚上的，当写入ROM后，通常会把WE与这个引脚断开，让WE与VCC相连。我们可以想像，为了方便这种操作，转接板的设计者会在转接板上提供一个方便的切换方法，最简单的方法就是把这几个引脚做成靠近的几个焊盘，根据需要用焊锡来连接。我们需要做的就是找到这几个焊盘，把WE的焊盘与VCC的焊盘断开，然后把WE的焊盘与卡带金手指第3脚相连。至于怎么寻找这几个焊盘，根据前面的推断，那么应该有两个特征，一是肯定是用焊锡连接的，那些没有焊过锡的光亮的焊盘你就不用考虑了；另外焊盘是与VCC相连的，这样芯片处于不可写的状态。改造后，可以用自动检测卡带类型功能测试一下，看能否检测到FLASH卡带。

3.另外有一点关于某些转接板的改造经验，一般来说，32M的转接板，其WE是第1脚，而64M的转接板，其WE是第32脚。按照这个规律，我们可以把转接板上的焊盘断开，然后用万用表测量一下，哪个焊盘是与第1脚或第32脚相连的，也可以很容易的判断出WE。但是某些转接板上并无这种焊盘，则可能是在卡带的PCB上做切换的，也可以试着按上述方法在卡带PCB上查找。如果实在不好找还可以想办法把转接板的WE与卡带上的焊盘分离。不过转接板不同于普通芯片，怎样把转接板的引脚与卡带的焊盘分离，就要看你的手艺了。如果你有热风枪的话，可以把转接板整个吹下来，用胶纸把WE粘住，再把转接板焊好，然后把WE用漆包线连接到卡带金手指第3脚上。



64M转接板的改造



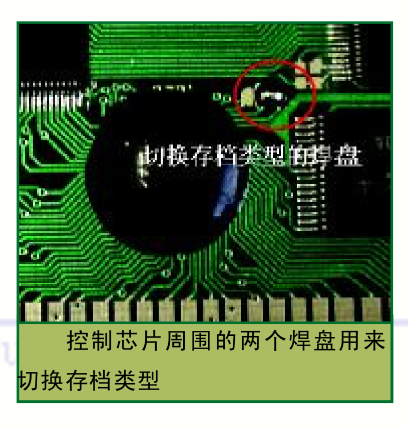
32M转接板的改造

注：还有一种转接板采用的BGA封装的芯片，并且为了实现大容量，采用三层转接板，把两个芯片叠在一起。对于这种卡带，如果你不是顶尖高手的话，建议你还是不要动手的为好。

3 关于存档类型的切换



看过我们写的前一篇改造卡带的文章的朋友会知道，所谓全兼容卡带就是要求卡带存档方式为SRAM方式，存储空间为64K。对于本来就是SRAM存档方式的卡带，



控制芯片周围的两个焊盘用来切换存档类型

只要其SRAM芯片的容量在64K以上，就可以改造成全兼容卡带。但对于FLASH存档方式的卡带，也有办法将其改造成全兼容卡带，这是由于现在有很多控制芯片都支持两种存档方式，通常在控制芯片周围会有两个靠近的焊盘是用来切换两种存档方式的，两个焊盘断开是FLASH存档方式，连接到一起是SRAM存档方式。至于这两个焊盘在哪里，你可以在控制芯片的四周仔细找找看。不过，并不是所有的卡带都具备这种功能的，卡带原来的游戏较新的话，可能性会更大一些。



4 改造过程中出现的常见故障处理

1. 检测不到卡带；

检测不到卡带通常是WE引脚没有连接好导致的。一般可以直接测量：①卡带金手指第3脚与第1脚不短路；②卡带金手指第3脚与FLASH芯片的WE引脚连接正确。从经验来看，很多时候出现这种故障是由于焊接质量不好引起的。由于卡带金手指第3脚还与SRAM芯片的WE相连。所以如果SRAM芯片焊接有问题，比如SRAM芯片的WE与旁边的引脚短路等情况，也会导致检测不到卡带。如果你有热风枪的话，可以直接把SRAM芯片吹下来，把SRAM芯片的焊盘的锡吸干净，再测试，就会检测到卡带了，之后再把SRAM芯片焊好即可。如果没有热风枪，那需要仔细检查SRAM芯片的各个引脚，或者也可以直接用万用表挨个测量相邻的两个引脚是否短路。



错误的ID号

2. ID号错误；

ID号错误有两种情况，一种是读取到的ID号是正确的，但软件不支持，这种情况只能等待GBA LINK软件以后升级，但目前来说由于GBA LINK的软件已改进过多次，所以这种情况应该非常少见了，对于。另一种，也是最常见的情况是读取到的ID号是错误的，这说明改造有问题，或者卡带自身有问题。一般来说，对于富士通芯片、三菱芯片在改造中如果出现ID号错误，则应该是改造的问题。对于这种情况需要重点检查FLASH芯片的低位地址线。

3. 花屏；

花屏说明读取到的数据是不正确的。一般分为两种情况，一种是由于卡带金手指脏造成的，可用橡皮擦拭卡带金手指，直到金手指光亮为止。由于很多朋友是用旧卡带改造的，金手指通常都比较脏，所以建议改造时，先把金手指擦干净。另一种情况是FLASH芯片焊接质量造成的，这就需要仔细检查FLASH芯片的各个引脚了。

4. 白屏；

有些卡带改造后一切正常，但烧写完毕后，游戏出不来，白屏或黑屏。对于这种情况，首先要进行全面擦除，然后再把卡带的内容读取出来(DUMP)，再用16进制编辑器查看，数据是否确实清空了（全部为FF）。然后写入一个ROM，烧写时把打补丁功能、缩减功能去掉。然后再读出来，用16进制编辑器与原始文件进行比较，通常会发现数据写入的位置不正确，这说明某些地址线有问题，可以根据错误的位置计算出具体错误的地址线。当然如果你觉得麻烦或者不太熟悉这方面的技术的话，可以仔细检查FLASH芯片的各个引脚的焊接质量，也可以用万用表直接测量相邻的引脚有无短路，或者某个引脚有无虚焊等。

5. 只检测到一半容量，或烧写到一半出错；

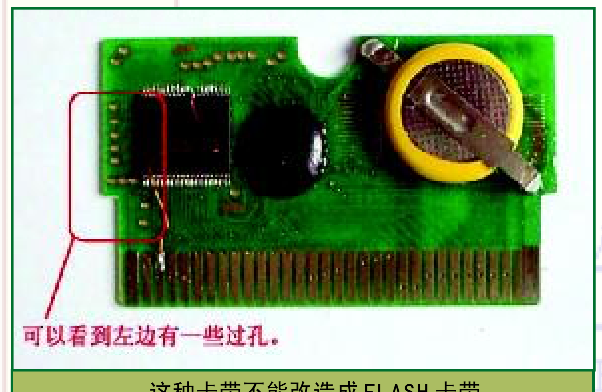
对于某些双芯片的卡带，改造后可能会出现只检测到一半容量，比如64M双芯片的卡带检测为32M单芯片，128M卡带双芯片检测为64M单芯片。说明第二个芯片的WE连接有问题。

如何判断哪个芯片是第二个芯片，对改造过的双芯片卡带，去掉两片FLASH芯片上任意一片上的WE连线，然后用软件检测，如果检测到卡带，说明去掉连线的那一片是第二片，如果检测不到卡带的话，去掉连线的那一片是

第一片。

6.烧写到某个位置出错：

有些卡带改造后，在烧写到某个固定位置时总会提示出错，如果排除芯片引脚焊接质量的问题，就可能是芯片自身的问题，解决办法之一是换芯片，不过对一般人来说，这个方法可能无法实现。从目前的经验来看，出现这种情况的卡带大多是双芯片卡带（48脚的富士通芯片或48脚的三菱芯片），因为两个芯片同时损坏的可能比较小，所以可以把这种卡带当做一半容量的卡带来使用。如果出错位置在总容量一半以上的位置，则说明是第二个芯片的



这种卡带不能改造成FLASH卡带

问题，那么不必做任何改动，可以直接烧写小容量的游戏。如果出错位置在总容量的一半以下的位置，则说明第一个芯片有问题，这样即使第二芯片没有问题，也无法直接使用，为了使用第二个芯片，我们需要做一些改造。方法如下：（以48脚的富士通或三菱芯片为例）①把两个FLASH芯片的第26脚挑起；②把两片FLASH芯片的第26脚和焊盘交叉连接，即用漆包线把第一个芯片的第26脚连接到第二个芯片的第26脚的焊盘上（注意是焊盘，不是引脚），然后把第二个芯片的第26脚连接到第一个芯片的第26脚的焊盘上。这样坏的那个芯片就变成第二片了，我们可以把小容量的游戏烧写到这个卡带上。

7.烧写到1xxK出错：

有的卡带改造后，在执行擦除或烧写命令时在执行到1xxK时会提示错误。这有两种可能，一是芯片型号选择错误或卡带类型选择错误，对于芯片型号的选择则可根据FLASH芯片的型号进行选择，对于卡带类型1和卡带类型2的选择，如果不清楚的话，可以两个都试试。还有一种情况是该卡带的控制芯片比较特殊，无法改造成GBA LINK支持的FLASH卡带，有些采用三菱芯片的卡带属于这种情况。

8.检测卡带，连接失败：

有时候改造好的卡带，会出现这种现象，对于这种情况，如果排除改造上的问题，还有一种可能是芯片性能下降引起的，可以手动选择卡带类型，然后执行擦除命令，如果能够擦除成功，则还可以使用。

9.存档问题。

当改造后的卡带出现不能存档时，我们需要一步一步来检查，首先你要知道在改造之前，原卡带能否正常存档。如果原卡带可以存档，说明SRAM这部分电路基本没有问题。改造后出现不能存档，可能是电池焊接问题，或者是软件操作问题。如原卡带就不能正常存档的，首先看电池是否焊接无误，不能虚焊，然后要用万用表测量电池的电压，因为SRAM芯片的数据保持电压在2.0V左右，加上二级管的压降，所以一般卡带要求电池电压在2.3V以上，才能可靠的记忆。如果电池电压过低，需要更换电池。如果电池部分没有问题，就需要检查SRAM芯片了，由于有的卡带的焊接质量很差，所以不能存档是很经常的事情，这种情况最好是把SRAM芯片的各个引脚重新焊接一遍，并用万用表仔细测量，保证没有相邻引脚短路的情况。如果在焊接时，不小心弄上了过多的焊锡，把多个引脚连到一起的话，可以用普通的多芯铜线，沾上松香，放在焊锡多的地方，用电烙铁加热，加热后，多余的焊锡就会沾到线上了。



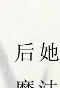
taka. E-mail:taka@comicer.net





作者：xlent

梦幻之星IV——千年纪的终结

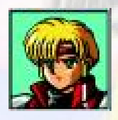


写下这些东西是为了纪念这第25次的感动（真不敢相信我都玩了这么多遍了），还为了尚未接触这个游戏和至今尚存疑问的玩家。同时听说PS2上要出复刻版，也算是提前作个总结吧。

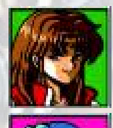
为什么不写流程攻略呢？其实若写一个流程攻略很容易，但是我认为那不够深入。即使是写剧情攻略我也觉得应该让梦组的人来写，毕竟是他们汉化了这个游戏，也使得本人这次感动是在中文中度过的，在这里衷心感谢他们！（还有，现在在网上看到的大部分攻略都是摘自《电软》95.1和95.2由叶伟写的那个剧情攻略，可竟然没有一个网站说明摘抄自哪里，而且作者名更是瞎写一气，同样《电软》的许多攻略也被某些网站无偿使用，不过这些不属于我讨论之列。）



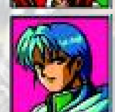




鲁迪（ルディ）：本作主人公，各项能力平均，回复系魔法、攻击系魔法都不错，特技、物理攻击力也很好。



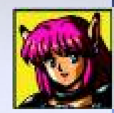
莱娜（ライラ）：主人公的老师，可惜使用时间太短，练到13级看过合体技就够了。



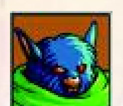
斯林（スレイ）：我最喜欢的就是他了，作为鲁兹转世，魔法和特技很强，攻击力最低。建议两手都装备盾，放弃攻击。



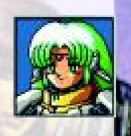
汉恩（ハーン）：一个可怜的学生，被莱娜强行"借"走了不少钱，属于魔法攻击强于物理攻击的人，一般来说在最后打黑暗法鲁斯时带他的人较多。



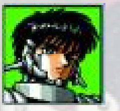
法儿（ファル）：女主角就是她了，升级很快，并且从神猫洞穴以后相当长的一段时间内为物理攻击主力，善于恢复魔法。



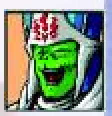
巴克（パイク）：没什么出众之处，物理攻击强（尤其是使用特技之后，他那个特技可使自身攻击力上升），属于小兵杀手。



芙蕾娜（フレナ）：作为机器人却能给生物补血，是打持久战使用的人物，可惜血不多，不过带着她去打黑暗法鲁斯时加血和加防御倒可以一用。



法伦（フォーレン）：完成第八个任务后就成了队伍中物理攻击最强的人，由于是机器人，优点极为突出（后面再说）。



拉吉亚（ラジセ）：超级贫嘴，善于使用回复魔法，打持久战时很有用。

希艾斯（シエス）：莱娜死后她是唯一普通攻击可打全部敌人的人了，魔法、特技也很强，由于是通灵师，与斯林有点相似。基本上如果我愿意一个人打黑暗法鲁斯的话那我就选她（不过我还是喜欢四个人打……）。

中间的那位黑暗法鲁斯变身就不多说了，全是即死，而且用的时间不长，还是敌人……

taka. E-mail:taka@comicer.net

先说说基本系统和一些常用的日文（事先声明我不懂日文，全是我玩的时候总结出来的，不是日文的翻译）

A 键为菜单（地图画面）和确定，B 键为取消，C 键为确定和调查。

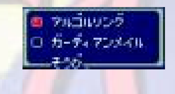
A 键叫出菜单后

アイテム：道具，分为——つかう：使用、しらべる：鉴别、すてる：丢弃。

テクニック：移动中可使用的魔法（机器人没有），多为回复系，也有脱出迷宫或瞬间移动用的。

とくぎ：移动中可使用的特技（有的人没有），为回复系。

そうび：装备。



ステータス：状态，分为——つよさ：人物状态、ならびかえ：队列。

そうだん：提示，玩不下去了就看看吧，基本上我第一次玩时就是靠这个通关的（而且当时还是日文版的）。

マクロ：战术设定，所有合体技事先在这里编排好的话，战斗中成功率会高一些。

START 键叫出菜单后

セーブ：记忆，玩过日文游戏的都应该知道。

メッセージ：对话的快慢，はやい：快、おそい慢。

せんとうそくど：战斗的快慢。

ボタンせってい：设定键位。

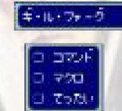


遇到战斗时

コマンド：命令，给每个人分别下命令。

マクロ：按照设定好的战术战斗。

てったい：逃跑，这个玩日文RPG 玩多了的人一眼就看得出来。







攻略要点提示

下面就来说说要点吧（主要是在网上见到的一些疑问）。

Q：怎样得到巴克（バイク）？

A：回答多林时选两次否，再选是。传说中的莱娜重拳（汗……）。

Q：特诺埃（トノエ）村没有商店？

A：不是没有，右边的那一排房子就是。

Q：怎么去拉迪亚塔（ラデアのとう）？

A：得到沙地飞车（ランドスマター）后，向东（右）方开，经过一片流沙之后往北（上）一点（再走一点就是蒙森和一个机械中心），再向东南（右下）经过流沙后就在岛的西南（左下）方。注意：去之前一定先到蒙森（モンセン）与右边的看村者说话，发生巴克被吓的剧情。然后去机械中心完成剧情，否则法伦的最强武器和特技都到不了手，最强合体技也没戏了，说白了就是事务所中最后那个八万的任务不能不解决……





Q：我得到了降魔杵，已经装上了，可还打不过杰奥，每次都只伤他一点血，而他每次都用黑暗波动打死我一人？

A：在战斗中让斯林使用一次降魔杵（サイコウォンド）然后再打即可。

Q：在冰之星球上怎么得到飞船？

A：得飞船的方法与巴克类似，先在卢恩（リエオン）村酒馆对话选三次否，再选是。然后到泰拉（タイラー）村中调查坟墓即可。记住，中文版不行，只能把记忆转到日文或英文版过这个剧情，BUG 之一……



Q：我得到雪地飞车（アイスデツカー），可是没法去拉吉亚说的那个塔啊？前面是无限的森林。

A：先去密斯（ミース），进右边那个门口站着一个人的房子，上二楼与右边的那个房间里的人对话，拉吉亚

病倒离队，再去食人森林，然后撤退可救下希艾斯。慢慢玩吧，离加尔贝克塔剧情还远呢。

Q:怎么进塔后没路呢？

A:踢（调查）地上的眼球即可。

Q:这个星球上有一个村子怎么全是敌人？

A:这个村子就是榭尔镇（リミエル），等打过加尔贝克塔这个镇子就重建了，可以买到不错的东西。

Q:回母星后怎么得虚无镜？



A:这时已经有水陆飞车（フローム一バー），上克尔普（クルシプ就是汉恩和他未婚妻那个村）右边的那岛就是，在这会遇到一个自称考古学家的人。注意，上到最上面（山顶）时要记忆，因为马上要打一个狠仗，如果不记忆……

值得注意的敌人们

下面轮到我们可爱的敌人了，下面来重点介绍几位值得注意的敌人。

第一个小BOSS及其变异体，只要不打死它就会不断生出小的，属于经验值比较可观的那种。作为BOSS登场两次（包括其变种），然后在塞玛（ゼマ）村中的地下机械基地作为小兵出现，出场机会不多。

然后就是可爱的水母，在艾多（アイード）城旁边的那个山洞里出现，只要剩两个不打就会合体。也有可能直接碰到合体后的，经验值在当时算高的，其它地方水母不具备合体功能（除了任务时在地缝里碰到的，因为都是同一种），但也可能碰到合体后的（在事务所的任务中也有其变异体出现，不算太好打），具体原因不明。

蒙森宿屋左上角的那个阿拉伯人说的沙虫，它可是整个游戏中经验值给得最多的小兵了，出现在特鲁密（テルミ）附近。其实只要是过了第一片流沙后就会遇到，只不过特鲁密附近好碰倒，经常二至四个一起出现，留下一个不打的话，就有可能召唤出沙虫来（80%可能性，召不出来就打死吧）。沙虫威力极大，而且不怕即死攻击。当然也有可能直接碰到，极难打，建议用最强级的冰龙卷来对付，所有人都用冰属性的招来打。同样，其它地方的不具备召唤能力。

然后就是杰奥之足地下的机械中心里出现的家伙，没别的本事，和第一个BOSS一样，只要不打死它就会不停的召唤フロートマイン。这家伙善于自爆，最好一回合解决，而且タワー在召唤不了时（即场上有两个フロートマイン时）会对单人发射激光，要小心。

在考兰（クラン）行星上出现，中间的那个不会进攻，但会不断召唤。等场上有两个フロートマイン会让两个フロートマイン作出合体攻击（自爆），不过攻击过后就又要从头召唤了。

它们也是出现在考兰（クラン）行星上，一出来就是三个一起（偶尔也会只有中间那个），而且不会召唤。不过要注意的是它们会合体进攻，而且攻击力还不低，见到后最好在第一回合灭掉左边或右边的一个（想看合体技的人除外）。

冰之星球索利斯中冈比阿斯大寺院的西南（左下）方有一个机械中心，它们就出现在这里。留下一样一只就可合体，经验值很多，用时空黑洞或法伦或芙蕾娜的即死攻击成功率极高，约为70%。合体后的机器人也可在这里或在事务所任务时碰到，还是很怕机器系的即死攻击。

下面这个可不是小兵，是在天空之城出现的地上部分的BOSS。会使合体技（成功率约为0%。我见过的四次，全是在MD上见的，模拟器上就一次也没见过了，我都怀疑是否存在了，不过我的同学也说见过，所以也一并写出来），不过以后在加尔贝克塔和里克罗斯行星都会出现其变种（就象吉斯一样，就是莱娜死之前打的那个BOSS），不过不会合体攻击了，也就是说想看其合体技的话只有这一次机会，错过了就再打一遍吧。

接下来这个是在里克罗斯行星出现的，只要剩下一样一只，100%会合体。经验值会多给一些，其合体状态我只在打最终BOSS的地点见过，倒是在里克罗斯行星没记得碰到过，是我运气不好吗？

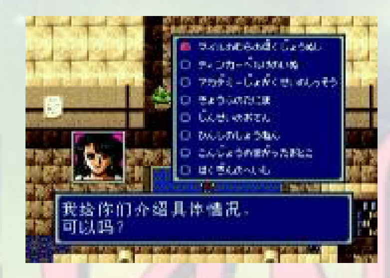
最后一种给的经验值最多，不过不知是不是Rom的问题，我的中文版、日文版，MD上的英文版我都没碰到过它，只是在MD上那个Z版的日文版里遇到过。它只出现在打最终BOSS的地点，据说这个黑龙状的东西是原来某代的BOSS，不知是真是假（我忘了……），反正经验值高得很，如果没记错的话是65535……

事务所的任务

这可是PS系列最著名的东西了，甚至于PSO干脆用这个来挑起剧情，不试就可惜了。在艾多（アイード）城

taka. E-mail:taka@comicer.net

中心最上方就是事务所（两个标着武器店的上方），注意的是绕过酒吧后，从舞场继续往里（左）走，有一个恢复剂和1000美塞塔，别错过（接下任务和完成时都要找当事人对话）。



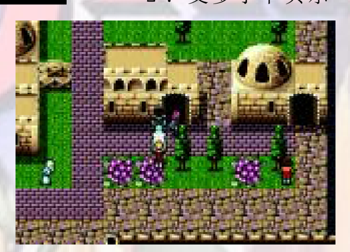




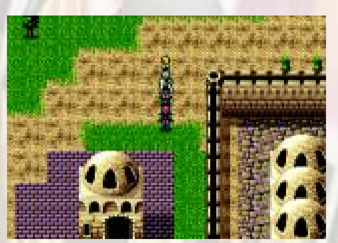
1. 第一个是玛依鲁（マイル）牧场主的委托，5000美塞塔。

去那里打沙虫，比平常碰到的要好打一点（个人感觉），共25160经验，1200美塞塔，之后回去复命即可。（**注意，必须在主角得到圣剑之前完成，否则会注销，再也不能获得此任务了）。**

2. 艾多丁卡贝尔家请人找他们家的狗"洛基"，2000美塞塔。



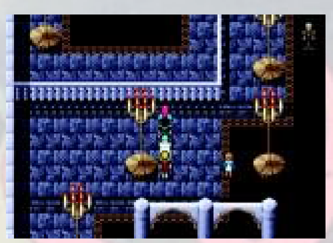
先去他家，就在艾多城联合大商场右面，废完话，其实狗就在蒙森（モンセン），不过直接去找狗对话（……和狗？）狗就会跑掉，然后可在特鲁密（テルミ）找到，对话后跑至克尔普（クルシブ），再对话跑回蒙森，然后循环……（这只狗真强，能随意在这三个城转，真想不通它是怎么过流沙的呢？如果遇到沙虫又是怎么过来的呢？难不成它也会瞬间移动？看来它才是勇者吧）其实只要在艾多城沿墙外走到左上角，进地下室花280买一个点心再找狗对话就行了。





3. 比亚塔（ピアタ，就是第一个城）寻人，3000美塞塔。

和宿屋上面房子里的人说话，然后去卡达里（カダリ，杰奥之城的左上方）左上方的教堂与左上角的那个女的对话，结果晕倒了，然后去特鲁密左上（怎么全是左上？）的道具屋买40美塞塔的药物，回卡达里给她即可，不过只给了2000美塞塔……





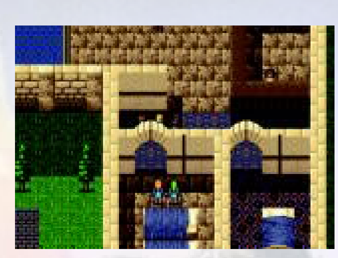
4. 蒙森找小孩，5000美塞塔。

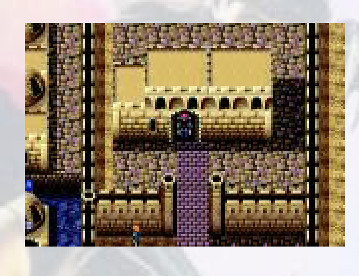


去那里和最右边房间里的母亲说话，然后下地缝里找吧，BOSS是个大水母，共42236经验值855美塞塔，救出来小孩并与其母亲对话后去领钱吧。

5. 乌佐（ウーゾ）村寻人，50000美塞塔。

从这个案子开始必须有水陆飞车，乌佐村就在比亚塔左走一个屏幕向下走即是，左下角的房子就是村长家，对话后好像还是没头绪？其实之前在艾多宿屋睡过一晚上就知道了，她们两人就在艾多城右上方的监狱里，交了钱与左边的姐姐说话即可（不过保释金也是50000，等于白干，还有这块又是要靠日文版过的，BUG之二……）。







6. 托林科（トリンコ）村的委托，10000美塞塔。

去托林科可从特鲁密向下（约两个屏幕）

taka. E-mail:taka@comicer.net



偏左的地方，上最里边的房间，与男主人说话。去特鲁密左上的道具屋买第一项，然后回来与孩子对话，再与男主人对话就可领钱去了（话说回来，如果之前已经买了，那只能再买一回，这个是游戏的BUG……）。

7.还是这个托林科村的委托，去除鸟，20000美塞塔。



在这个村子第三层台阶右边的屋子里对话，去右上方的洞穴打那个鸟BOSS吧，共39852经验，555美塞塔，然后去领……结果一分钱也没有？不过鲁迪的话确实让人感慨。

8.最后一个了，塞玛（ゼマ）村长老的拜托，80000美塞塔。







这个可关系着法伦的最终装备和最终特技（当然还包括芙蕾娜最强武器）的取得，同样不能在主角得到圣剑之后存在的一个任务。接到手就去塞玛吧，刚进村就打了一仗，紧接着去右上方的屋子与长老对话，然后去那个得到沙地飞车的地方，用水陆飞车向下行两个屏幕，往右上陆地就可以看见机械中心了（如果未完成“巴克被吓和机械中心剧情”的话，这里的结界是打不开的，这个任务完也就完成不了），进去打倒BOSS就可以了。顺带提一句，这里是我认为整个游戏最值得练级和赚钱的地方，里面的机器人怕即死攻击，外面老能碰到沙虫，可以好好练练（不过是谁练谁就不知道了，级别过低只能被电脑练……）。

合体技

这可是此游戏最吸引人的地方了，合体技技名是按照《电软》写的（话说回来，《电软》上的所谓16条其中有重复，而且还有错的，真是……为了简化，以下不说魔法的均为特技）。

1.リーブサルイーヌ（必杀）＝莱娜デスサイズ＋法儿イリユーヂヨン



全员即死攻击，但要注意的是莱娜只有到13级才会这个特技，而且会很快离队（打杰奥之足里的BOSS吉斯上楼就离队，以后就死去了），所以一定要早练（差点打成“早恋”）一下才能看到这个特技，成功率很高。

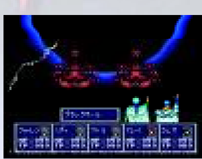


2.パラダインブロウ（火焰斩）＝汉恩アストラルフレア＋鲁迪レイブレード



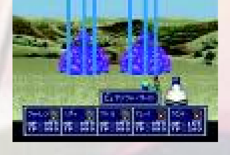
单人攻击，属性为火，威力还行，初期多练练俩人即可，早期用于打血多的敌人比较实用。

3.ブラツクボール（时空黑洞）＝斯林ネガテイス＋希艾斯魔法グラフト



个人认为很好看的组合技，全员即死，成功率极高（合体技一旦发出我就没见不成功的），就算合体技不成功斯林也能弄死一个敌人。

4.ピエアリファイライト＝斯林エフエス＋拉吉亚ホーリイウード



全员即死攻击，对生物成功率为100％，但对机器系我就没见成功过……

5.サイレントウエーブ（分子破坏）＝芙蕾娜フオノンメーザー＋鲁迪エアスラッツユ



全员攻击，没什么好说的。

6.サーキツトブレーカー（黑洞）＝斯林（或希艾斯）タンドレ＋法伦ハイパーブセマー



也是全员即死攻击，不过只能对机器系使用，而且成功率不是很高（但听别人说，好像对个别的生物也行，不知是真是假，我没试

taka. E-mail:taka@comicer.net

过）。

7. グランドクロス（青光十字斩）＝斯林エフエス＋鲁迪ソードクロス



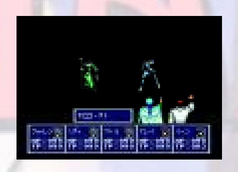
从早期（打杰奥开始）一直是对付BOSS的利器，全员圣属性进攻，由于是圣属性，所以对一般小兵只有一格伤害，不过对暗属性的敌人有巨大伤害（如最终打黑暗法鲁斯那洞穴里的敌人）。

8. ツユーティソグスター（热炎雨）＝法伦バーストロック＋斯林フレエリ



全员炎属性攻击，在冰之星球索利斯使用吧。而且不光是斯林会这个特技（フレエリ，希艾斯也有，同时这个特技还可用火魔法：初级：フォイエ、中级：ギフォイエ、高级：ラフォイエ代替，当然效果会不同。

9. ホロコ－スト＝汉恩魔法サボルト＋斯林ディ－ム



也是即死，成功率还，比较高，同样对全员。

10. トリニティブラスター（激光）＝魔法バータ＋魔法フォイエ＋魔法グランツ



只要会这些魔法的人都可以使，是对全员的激光攻击，威力不错，如果勤练级的话，可在莱娜没死前就用上了（其实斯林第一次加入队中就可以使了）。

11. ブリザード（冰龙卷）＝魔法バータ＋魔法ザン

常用的合体技之一，敌全冰属性攻击，可用ギバータ＋ギザン（中级）和ラバータ＋ラザン（高级）的提升，其中最高级的是杀死沙虫的重要合体技，同时魔法ザン、ギザン、ラザン可用斯林或希艾斯的特技ヒューン代替。

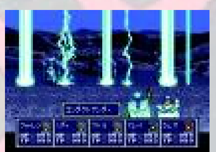


12. ファイアストーム（火龙卷）＝魔法フォイエ＋魔法ザン



另一个常用的合体技，对敌全员火属性攻击，在冰之星球上有很大的杀伤力，同样有ギフォイエ＋ギザン（中级）和ラフォイエ＋ラザン（高级）的提升，魔法ザン、ギザン、ラザン也可用斯林或希艾斯的特技ヒューン代替，且魔法フォイエ、ギフォイエ、ラフォイエ还可用斯林或希艾斯的特技フレエリ代替，因此用的次数最多。话说回来，敌人的魔法师也会火、冰和旋风魔法，可是他们就使不出来。

13. コンダクトサンダー＝斯林（或希艾斯）タンドレ＋魔法バータ



冰属性敌全体攻击，同样魔法バータ可用ギバータ、ラバータ来代替加强威力。

14. デストラクツョン＝法儿魔法デバソド＋法伦ボツトロソボルト＋鲁迪魔法メギド＋斯林レヅエオン

这就是传说中的最终组合技了，想见到比较困难，法儿和斯林只要练级就成了，这好办。但法伦的特技必须在最后一个任务中才能得到，也就是说如果第八件任务被注销或发生了机械中心结界打不开的情况，那就没戏了。还有就是鲁迪的魔法，用MD或用模拟器不修改的人能得到，而热衷于修改的人反而容易忽略掉。取得圣剑后回里克罗斯行星，最下方的怒之塔就能进了。走左边到第三层会遇到莱娜，由鲁迪单挑，物理攻击即可，打死后只得到1点经验值和1美塞塔，然后怒之塔主人会问鲁迪一个问题，记住选第二项——否，就可以得到了这个魔法了。如果选是，用MD或用模拟器不修改的人就重取记忆吧，因为这是绝不可能打过的（我有一次在MD上用了两天把鲁迪练到99级然后去单挑他还是没挑过，另外要注意的是只要有人练到99级程序就会错乱）。不过用修改的人是可以打过了（就像我这次，为了方便锁定了血），不过也只能得到1点经验值和1美塞塔，而且魔法也学不到了。此外我还是对这个魔法的实用度有一些怀疑，虽然打小兵都是一招一个（相当于不是即死的即死），可对付最终BOSS没觉得有多好使，就是打沙虫也需要两回合才行，攻击力并不是很高嘛。一开始我还以为是显示的问题，只能显示999点伤害，后来用工具一查发现这个组合技只伤害999点……一般来说如果每个人都用自己最强的招，一回合打的血比这多多了，真不愧是“最强”组合技啊……



15. 空缺。Z版说明书上写有15个，但我不知道这第十五个是什么，SORRY。

敌人最漂亮的合体技：





杂谈系列

※某些随剧情消失（或不能去）的地方

1．塞玛（ゼマ）村的洞穴和机械中心；

2．杰奥之足的地上部分；

3．冰之星球索利斯上第三个村子拿飞船时地下洞穴；





4．天空之城；

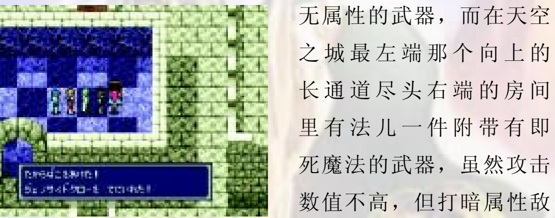
5．黑暗法鲁斯二，就是那个加尔贝克塔；

6．冈比阿斯大寺院地上部分（忘了是否有宝箱，反正以后去不了了）；

7．得圣剑的那个洞穴，虽然没宝箱，但却是鲁迪练级的最佳地方；



8．在冰之星球索利斯上千万要去神猫的洞穴与长老对话，可得法儿一件无属性的武器，而在天空之城最左端那个向上的长通道尽头右端的房间里有法儿一件附带有即死魔法的武器，虽然攻击数值不高，但打暗属性敌人就可以显出其威力；





9．佐萨镇（ゾーサ）中与左面出口的那个人对话，可花500美塞塔雇到一只企鹅，中文版是不行D~~（BUG之三），不过也没有一点用处的说；





10．密斯（ミース）村在打完加尔贝克塔之后右边的那个道具屋就开了，可以买到“之露”系列。由于是日文，很多人可能不知道那个物品是干嘛的，其实只要去卖一下就知道其名字，然后猜猜就知道其用处了。^-^

※机器人专用恢复剂：リペアキット（REPAIR-KIT），这可是最实用的了，可把机器人（法伦＆芙蕾娜）从死亡状态复活且加血（忘了是不是加满），而且直接使的话加的血也比各自特技加得多，可靠打各种机器人得到，其中第八个任务中机械中心的“…486”，可轻易打出来。





※打通一遍后，在选择CONTINUE、START、ERASE DATA画面时按B键可进入一曲即发模式听音乐，共48首，以下是音乐目录：

1. THE END OF THE MILLENNIUM
2. MOTABIA TOWN
3. SUSPICION
4. INN
5. FIELD MOTABIA
6. MEET THEM HEAD-ON!
7. WINNERS!
8. MOTABIA VILLAGE
9. NOW ON SALE
10. TERRIBLE SIGHT
11. THRAY
12. TONOE DE PON
13. IN THE CAVE
14. DEFEAT AT A BLOW!
15. A HAPPY SETTLEMENT
16. BEHIND THE CIRCUIT
17. FAL
18. PAIN
19. HER LAST BREATH
20. ORGANIC BEAT
21. PS1 DUNGEON ARRANGE 1
22. PS1 DUNGEON ARRANGE 2
23. MACHINE CENTER
24. LAND MASTER AXV-25
25. CYBERNETIC CARNIVAL
26. THE BLACK BLOOD
27. LAUGHTER
28. TAKE OFF!LANDEEL
29. RED ALART
30. DEZORIS FIELD 1

31. DEZORIS TOWN 1
32. JIJY NO RAG
33. DEZORIS FIELD 2
34. DEZORIS TOWN 2
35. REQUIEM FOR LUTZ
36. DEZORIS DE DON
37. TEMPLE NGANGBIUS
38. THE KING OF TERRORS
39. RYUCROSS FIELD
40. TOWER
41. THE AGE OF FABLES
42. EDGE OF DARKNESS
43. ABYSS
44. OOZE
45. THE PROMISSING FUTURE 1
46. THE PROMISSING FUTURE 2
47. STAFF ROLL
48. PAO-PAO!



最后想和大家聊聊本游戏的各种BT玩法（当然是不改的情况）。虽然这个游戏没有计时功能，但我曾经试过只要打快一点，宝箱中只要不可买到的道具（这需要玩过几遍），并且完成所有任务，打一遍大约用六个小时左右。如果更快一些应该在五个小时就可解决了。如果可以改，我也试过一遍，加上跳帧最快通关记录为51分！还有就是以最低级别打通这个游戏，由于这个游戏对级别要求还是算高的，所以这个挑战我觉得更有意义。还记得我说过法伦优点极为突出吗，只有理解了这点才能以最低级别通关，那就是法伦的血在同级别下是最多的，而且可以自己用特技恢复血，而这个特技的使用次数极多。另外作为机器人除了对状态魔法有天生免疫力，物理防御力也相当强，有了这些他不无敌谁无敌？所以他将是我们最优先培养对象。在打BOSS级的敌人或像沙虫这样的经验值多的家伙就要想办法把其他人都耗死，只剩他一个与敌人单挑（也可练练法儿，她的血也不少）。这样到最终BOSS时其他人被打死后，他仍然活着，并且黑暗法鲁斯不可能在一回合就打死他，只要有足够的回复剂就可取胜了。现在我自己的记录是平均级别较少的一个，按平常玩法到黑暗法鲁斯时平均级别应为40级左右（只限鲁迪、法儿、法伦、斯林四人，其中级别最高的一般为法儿）。而我的记录是在MD上创建的，鲁迪27、法儿28、法伦45、斯林26，平均31.5级（就是法伦练多了点，而且连最终组合技都没法使……），大家如有兴趣不妨也来试试。还有就是我是以这个级别打通的，而不是到这里就这个级别。我到这里时法伦是38级，打黑暗法鲁斯时没成功，这时的法伦虽然一回合不可能被打死，但如果没有回复剂光靠自己恢复是没有可能顶住第二次攻击的，所以我又练了几级，并且除了不能卖的道具以外全放上了リペアキット这才成功……So，试试吧，记住好好利用回复或提升防御的魔法就可能胜利。最后一种BT玩法就是吝啬鬼的玩法，从始至终一分钱不花。别不相信，从敌人身上和宝箱里得到的东西足够用，而且又有各种免费回复的地方。不过也别以为很容易，因为一分钱不花的话，第2、3、5、6个任务是Mission Impossible的，另最关键的是，只有剧情到了法儿加入队伍后才出现第一个免费回复点（艾多城左上角莱娜的家），也即是说在之前没法回复……自己想象难度吧，我认为只有熟练的S/L大法才可能达成。

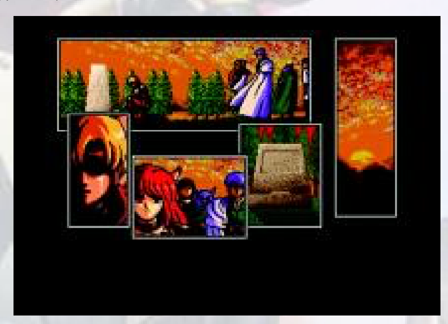


其实这个游戏我还是建议用MD去玩，总觉得在模拟器上玩似乎少了点什么。而且我在MD上玩的时候用的是托朋友从日本带来的原装卡（可惜是说明书没带回来），其特征如下：

1．不同于一般的卡，四角都作了圆滑处理；

2．卡芯为鲜艳的桔红色，用了这么多年仍然鲜艳；

3．卡不容易拆开，而且其电池耗电量小（也不知是不是电池记忆，反正我到现在也打不开卡盒……）。我第一次玩是96年，到现在玩了这么多次了电池仍工作正常。想收藏的人可以放心了吧。



我说完了，各位在PS2上再见吧（谁能送我个PS2啊，我感激他一辈子……）。

寻找失落的回忆

最恨苦瓜 hanyuu@etang.com

说句毫不夸张的话，玩模拟器的玩家百分之九十以上都是在街机厅长大的。我们曾经在那充满着快乐又夹杂着辛酸的地方度过了多少无忧无虑的时光！可惜由于种种原因，大小街机厅渐渐消失在人们的视线之外，留在那里的记忆也随之离我们渐渐远去……感谢模拟器，让我们可以通过那些曾经无比熟悉的画面和音乐再次回味街机厅那曾经无比熟悉而现在却无法触摸的味道。不知道大家看了下面这篇文章后会有何感触，若你也有相同的感觉或是有自己的经历、感想，何不一同参与进来，让我们共拾那些失落的回忆？来吧，下个月的主持就是你！

在机室摸滚打爬的日子
——献给所有20岁以上的中国游戏玩家

缘起（3个月前）

过年回家，少不了就是找朋友玩玩牌或者逛逛街什么的，不过大白天的玩牌似乎“没大志”了点，还是出去看看打扮得花枝招展的MM们实在。

NX是个小小的城市，主街道也就那么3公里长，不到一个小时你可以城头走到城尾。不过慢悠悠地浏览着这曾经无比熟悉的一草一木，竟也是种享受。当我们又走到那个熟悉的小巷口，两人不约而同地停下脚步，远远地，我们似乎已经听到那熟悉的声音了。

猫腰通过那铁皮卷轴中间打开的狭窄的门，空气顿时变得暖和起来，准确地说，是变得混浊起来，不过却不是那股曾经熟悉的混浊味儿，这种混浊，似乎有点淡了。叼着烟、喘着粗气的人少了，剩下的，只有寥寥几个如我们十年前般大的鼻涕虫。毕竟，现在的鼻涕虫无论大小大都跑网吧去了，剑拔弩张的火药味没有了；毕竟，这里为数不多的人都是奔着KOF来的，这种游戏放眼望去满室都是，也犯不着去与人争夺；激动人心的游戏音乐音效声也没有了，剩下的，只有那单调的摇动摇杆和拍打按钮的没有规则的哒哒声。

一个人无聊地玩着至今仍然钟情的《圆桌武士》，不过屏幕上的激斗场面似乎再无法将我的注意力完全集中，难道是我水平提高了以至于可以一心多用？我不清楚，我唯一清楚的是，我已经无法再找到儿时的忘我激情了。趁过关的间隙偶尔四处张望，见到的只是一排排的KOF，一个令人一见到就打心眼里讨厌可又无人不知无人不晓到连老板也不得不多摆几台的机室必备的接下来不知道该如何继续形容其俗的游戏。



穿红盔甲的武士其实招式很固定，但久疏机室的我对付起来却很吃力，几东洋刀下来很快便二命呜呼，谁叫我不屑于“水果盘”——“2UP”战术呢？不甘心续币的我只有如十年前般带着无限惋惜地看着那倒数十秒的画面，唯一与以前不同的就是不再会有大帮的人在亚瑟将挂未挂的时候就抢着丢铜板了……现在，我有足够的空间静静地看着，看着时间一秒一秒地流逝，只有这时，我才会感觉到，游戏，已经结束了……

身后的朋友依然沉浸在这款号称KOF系列中最完美的作品中。看对战中人物的出招拆招，不得不对游戏设计师的创意充满景仰。在对战中取得胜利的要诀是眼疾、手快和最优的打法，三者缺一不可，也许这才是我这种三者都缺的人讨厌KOF的真正原因吧。朋友在被一挑三后一脸恼火地掏口袋准备丢铜板，一回头看见我在身后就觉得找到了失败的借口：“你小子一来我就输了，我之前可是连赢6场啊！”

我喜欢看人对战，尽管我不会玩。对战是身体与智慧的较量，你手中控制人物的一举手一投足，无一不反映着对战双方的生理和心理的状态。两强相遇，智勇双全者胜。

走出机室门口，天已经黑了，现在可是团圆饭时间啊！怎么办啊，回去晚了要挨骂的！没办法，只有全速跑了，最多在上楼梯时慢慢走喘口气，如同十几年前那放学晚了回家的小孩子般。

开篇（15年前）

放学回家，少不了就是和同学们一路上嬉笑打闹，不过在那以大欺小的年代，我们这些身材相对矮小的小鼻涕虫只有被欺负的份，现在回想起来，与其玩“霍元甲”游戏扮演不能打的小日本，还不如玩弹珠让自己宝贝般的小小弹珠代替自己挨打实在，可惜当时的我并没有发现这点。

NX就是这么个有趣的城市，即使人人都没钱买玩具，她也能让这里的小孩子生活得有滋有味：玩弹珠、转陀锣、抛石子、赢烟包……比起现在的小孩只能对着电脑这个冰冷的盒子来，“幸福”多了。

又走到那个熟悉的小巷，两个小鼻涕虫正在被另两个自称为“霍元甲”和“陈真”的大鼻涕虫“为了匡扶正义”而逼到墙角的时候，耳朵突然灵敏地听到某些嘿嘿嚯嚯的声音，心想，这次有救了。

灵猫似地穿过敞开着的门，之所以说是“穿”是因为门口已经挤满了人，非灵活的身法不能通过。这里昨天还是空空的地方，今

天不知道哪里突然来了几台巨大的机器，刚才的声音就是靠近门口那台机器发出来的。

好不容易利用自己矮小的身形优势和灵巧的身法挤进拥挤的人群当中，然后在机台左边或是右边伸出一个头来，然后使劲扭脖子令视线与游戏屏幕之间的角度由垂直变为15度，好啊，终于看到了！打！打！打啊！群情高涨，画里画外的人都一样地投入。

过分投入的旁观者们总会激动得不能自已，游戏还没打完，游戏外又开始了。人们总是在当局者将要挂的时候就拼命挤占位置，本来不该挂的也被挤挂了。因此，很多不该发生的事也发生了，这回可是真实的打架游戏了……

走出机室门口，天已经黑了，怎么办呢，回去晚了要挨骂的！没办法，只有全速跑了，最多在街道拐角时慢慢走喘口气，借口嘛，今天值日要打扫卫生……

高潮（14年前 — 9年前）

我承认我没有玩游戏的天份，我不能一币不接通《快打旋风》，也不能只靠一个人通《名将》，就连《街霸II》也难以见到那可恶的“警察”。在不舍得为余下的仅仅的不足5分钟的游戏时间多付出一个币的情况下，我选择了没有一种游戏能通关……现在回头看来仍然是残念得很，导致只能于模拟器上在从没玩过街机的女友面前勉强充一下胖子，而且只是前几关，后面的只有接币的份……

1989年到1995年，CPS1的天下，CAPCOM的鼎盛时期，无论走到哪里都能见到那熟悉的标志，其它的……能让人有点印象的也许还有彩京，哦，还有SEGA。

我喜欢看人玩，因为没钱。打游戏是时间与金钱的较量，你手中控制人物的一举手一投足、每一分每一秒都是自己饿着肚子省下来的早餐钱。只要今天多玩了一关，就算是赚到了。

老是早上饿肚子也不是办法，迟早要被老师或家长看出点什么来的，再不然就是跟着有钱的孩子，等他们心情好时偶然让爽个几十秒钟过个一两关什么的。所以在机室总能看到公子模样的人身边前呼后拥地围着一帮大小鼻涕虫，这万恶的金钱啊！

没钱打币的人也不见得就没得玩，总有些厚颜无耻的混小子会在小鼻涕虫们玩得正投入的时候凑上前来说，OK，你的下两条命我要了（巨寒^^）。在身高和体重都比对方差一截的情况下，除了强定心神专心致志地尽量延续自己手中这架机的生命之外，小鼻涕虫们实在别无他法，只有眼眶湿湿地看着那个把自己辛辛苦苦饿肚子省来的早餐钱剥夺了的混蛋尽情糟蹋那剩下的三分之二……

每次买币投币之前都会东张西望，但这并不保证这样就平安无事，因为流氓们总会如鬼魅般突然出现在你面前，然后把你的心情从刚投币玩得兴起格登一下降至冰点……

就这样，我在担惊受怕中渡过了这五年幸福又快乐的机室时光，尽管也会有大多数玩家也曾经经历过的看似无意实属必然的插曲。比如逃课，然后用“上了初中男生的成绩会比女生差”等荒谬绝伦却又看似天经地义的无赖借口搪塞家长无休止的关于学业直线下降的责问；又比如抽烟，尽管是假抽，只是充个样子；还比如……

种种夹杂了痛苦的快乐和夹杂了快乐的痛苦，现在回忆起来竟是多么的美好。

潮落（8年前 — 现在）

说到KOF系列的出现（准确地说，从《KOF96》开始）是街机没落的标志可能会引来很多砖头，但是事实如此。毫无疑问，KOF系列是格斗游戏的最高点，它的确代表了格斗游戏的最辉煌时期，但是有一点，那就是，它代表的仅仅是格斗游戏的最高峰。同时期的其它游戏能被人记住的寥寥无几（或许其实这时期还有其它不少好游戏，但是当人们只把注意力摆在风靡至今的KOF系列的情况下，能生存下去的极少），很多机室老板干脆几十台机全部换成KOF！

还记得刚出现的KOF是基于PS的，那时老板特意为那几台机的机背留了很大的位置，为的是方便换碟，且每次游戏都能看到LOADING的画面，这令我等惊诧不已，竟然还有街机能读碟换碟换游戏的！不放过每一个游戏的我当然是第一个冲上去尝鲜，结果2分钟不到，被一抽三败下阵来，之后就骂骂咧咧地离开机台，什么烂游戏嘛！一点都不好玩！拳脚功夫完全退化，靠的只是一些复杂难记的招式，比起《街霸II》来差多了，那种拳拳到肉的重击效果也没有了，不爽，严重不爽！

之后KOF系列越出越多：97、98、99、2000、2001。被朋友虐待得失去信心的我只有操起《电精II》或者《龙王5骑士》，继续活在那15分钟的快感中（至少比KOF系列的5分钟长多了，汗^^^），至于难度已经被BOSS调到变态的《护林队》和武器被修改得不成人形的三剑圣版本《吞食天地II》，还是算了吧，和降龙版《街霸II》一样D恶心……

再接下来就是老虎机和麻将机，这些东西……似乎已经出了游戏的范畴吧！这个与KOF系列一样长盛不衰的恶心东西曾经令多少人废寝忘食通宵达旦埋头苦算，然后挂着个僵尸般惨白的脸走出机室见到阳光也会忍不住打个冷颤！赌博就是有这样的魔力，任你平时是无任何不良嗜好的一等良民还是五毒俱全的超级恶棍，从尝鲜到沉迷到不能自拔，整个过程只需要不到两分钟，这种东西才是真正的电子海洛因！在此严正劝告自制力差者切莫进机室沾这东西，以免追悔莫及，在家里用模拟器为欣赏美女则另当别论（^-^）。

再往后的记忆……似乎没有了。不知道是因为学业还是因为国家的禁令或者是其他的什么原因，反正，机室已经渐渐成为一个遥远的名词。因此非常遗憾，我没能在机室领略到CPS2、3的风采，也没能在机室留下更多的回忆，不过，感谢模拟器，感谢那些无私奉献的coder和dumper，也感谢那些目的各自不同的lamer，由于你们的辛勤劳动，我们广大玩家才有了个重拾回忆的机会，才有了补回当初没能尽情享受的游戏的机会，尽管昔日机室的气味，早已于空气中渐渐消失弥散……



编辑物语

SARS！！SARS！SARS！整个世界全是SARS，害得我被MM关在家中，不得外出，也终于了解自由的重要性！Freedom！不管外界的形势如何严峻，我们的杂志还是照常奋斗在SARS的最前线。

本月编辑部一民工高喊全机种制霸，在收了别人送的PS2和购了二台GBA SP后，于杂志出片最后几天冒着SARS传染给全编辑部人员的危险，买了一台NGC及生化危机1和0，真是世事难料，民工都比我富裕。

由于SARS病毒的侵袭，不得于买了一辆脚踏车，嗯，N年没有骑过了，另外终于下定决心，并且得到MM的允许，下个月买一台GBA SP，真爽。

By Lone2

本月终于抽出时间来完成了一久未实现的愿望，把《合金装备2》通掉，在最后一刀切死Solidus后，长叹一声，接着一声狂叫，《合金装备3》推出倒计时开始……

某日从编辑部回家，在家楼下听到一阵阵不能再熟悉的丧尸叫声，心里疑惑，难道是我们楼已被G病毒感染？估计Cotolo和Gouki这两生化狂早已变异，偶抓起一小木棍当小刀准备对两人进行狂切。小心翼翼推开门后（好紧张，估计两人已褪变超难看的僵尸，好在他们本来样貌也差不多，习惯了），发现一NGC躺于桌上，而电视上的画面正是《生化零》，偶大喜，一脚踹开两民工，通宵揉拧NGC中……

与楚江疯狂搜索一切与《电精》相关的信息，地狱式《电精II》连招训练中，下期将为大家献上最详尽、最权威的《电精》系列鉴赏！

By Wind

尤文登顶意甲似乎是巴萨出局的最好说明，现在的足球比赛让人越来越看不懂了……

编辑部的各位大傻小傻每天抱着个GBA每日没夜的玩晓月，依在下看，游戏是不错，小岛的画风居然在某些细节的处理上让我联想到了金子一马，不过这些Player的水平却都是非常的那个差啊。

《流浪汉物语》中文补丁放出，这可以我最喜欢的游戏之一（仅次于FFT和FF7），看看有没有时间重新体会一次血涂之印的真正含义。

相对前几个月，这个月是模拟界相对平静的一个月，这点从有多动症倾向的微风君都能够将头发向后梳得油亮、拿着手绢端坐电脑前玩《MGS2》的情形就能看出。

By COTOLO

模拟器的普及、传播和发展应该着重于技术层面。

模拟器爱好者应更多的关注模拟器的编程开发，积极的汲取和交流相关软硬件知识，不应过度热衷Dump、Run game、Crack。虽然在个人电脑上免费使用各机种的游戏让人心旷神怡、乐不思蜀是无可置疑的，但是我们仍然有理由坚信当自己经过钻研、开发后，发现某部游戏机的游戏终于开始被个人电脑所执行时的愉悦、欣喜和成就感才是至高无上的身心享受，纵然这个过程会相当的漫长甚至遥遥无期，又或者发现耗尽心血只不过黄粱梦一场，但是不要忘记在征途中每有一小步的前进都是值得自豪的提高和经历。

模拟器的存在始终不应该也不可以对正规游戏机厂商造成威胁与冲击，那是杀鸡取卵、引火烧身的行径，断不可取。

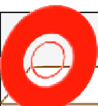
By XJL

正值不冷不热的季节。本想踏踏实实好好玩几个游戏，却因越发严重的惰性弄得半途而废，其中有：《光之继承者》（收到水、炎二精灵~~）、《月下夜想曲》（逆城中真空波动剑入手~~）、《妖精战士4》（第五章激斗~~）、《维罗尼卡》（DISC2~~）NGC《生化危机1》（刚取得铠形匙，不过其中暴走丧尸真的很有型！~~）……除此外，库瓦新收的很多动画也都没精神一一品尝-_-~~而唯一值得安慰的是《WE6》中的“雷兽射门”总算略有小成，期待实战中的发挥。

关于EZ小分队：微风的新发型很受欢迎（看到就想摸的那种）、小红帽的身板变得更加厚实、LONE2因住在SARS区已被折磨得不行、而库瓦出手还是一如既往的阔绰啊（流口水……），以上种种归纳起来一个字——晕



By GOUKI



菜鸟问题

1、MAME的DOS版的命令行方式如何使用？

2、《机战64》用那个模拟器最好?如果用Pj64_1.5的话，用什么插件最好？

3、Modeler这个模拟器的键位怎么改变呀？

4、FBA是一个什么样的模拟器，支持哪些游戏？

5、MAME 32如何设置使其连接手柄？

答：1、MAME的DOS版是通过参数的方式来运行游戏的，具体为：在DOS或Windows的DOS模式下，在命令行输入mame <rom的名称>，rom的名称必须为mame支持的游戏标准名称，不需带扩展名，也可以通过在mame的快捷方式的目标里输入命令行达到同样的目的。

2、《机战64》目前使用Project1.5能基本完美模拟，但需使用Rice制作的非官方插件：Daedalus显示插件才能达到更好的效果。

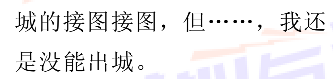
3、Modeler这个模拟器本身并不支持修改键位，只能使用相关的键位映射软件来达到目的。

4、FBA的全名为FinalBurnAlpha，是Cps2模拟器FinalBurn的改版，FBA制作小组为FBA添加了许多FB不支持的功能和新的游戏驱动，目前支持CPS1、CPS2以及Toaplan2和Cave的游戏，运行速度是同类模拟器中最优秀的，适合低配置电脑的玩家使用。

5、首先确定你的手柄在Windows下已经被正常设置，运行MAME32后，进入“属性”菜单“默认游戏属性”，在控制栏里把“开启手柄支持”勾上，在游戏里按TAB键进入设置菜单可以自行修改键位。

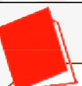
《晓月》的发售，让我兴奋了好几个小时候，GBA SP、烧录、Load Game。一个晚上通关，不过本人水平有限，未能抓住《晓月》的BUG出城。网上有人放出了出城的接图接图，但……，我还是没能出城。





最近收许多菜鸟级读者的回函，有些读者对模拟器还不是熟悉，所以红帽把本期的读编往来稍稍的改了一下，希望对他们有点帮助。

红帽本来对这个栏目有很多想法，的但是这期由于版面的限制，所以都未能实现。



杂志问题

一些读者反映他们在烧录Bleemcast光盘时遇到了问题，总是不能成功的刻录，个别朋友甚至为此而损坏了数张CDR，这不能不说是个令人遗憾的事情，对于此事，我有着不可推卸的责任，可能是我说的不够清楚才造成的吧。

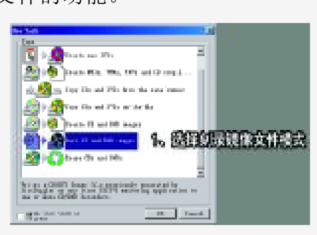
为了让读者朋友们尽快的领略BleemCast的风采，今次特为Bleemcast的刻录方法作一个补充说明，而在此之前，有两点要先对大家说明一下：

1、我在做刻录的时候，使用的是DiscJuggler V4.10，我没有用V2.XX和V3.XX来刻录，我也没有试过在V2.XX和V3.XX上是否能够成功的刻录，不过为了减少不必要的麻烦，希望大家还是都选用V4.10来烧录吧，毕竟我的Bleemcast就是在这个版本上烧录成功的。

2、我前一次的文章中已经说了，我成功刻录并且正常使用的Bleemcast是那个Beta_Crack版本，而更早些时候在网上得到的Bleem正式版的ISO，我也是刻录失败的，坏了多张CDR后终于放弃了，所以大家也一定要用Bleemcast_Beta_Crack来刻录。

《Bleemcast烧录方法补充说明》

1、启动DiscJuggler,选择“Burn CD and DVD image”,这是烧录镜像文件的功能。



2、在“Burn CD and DVD image”的窗口中，指定硬盘上的已经解压缩了的Bleemcast的镜像文件、指定你所使用的刻录机、指定Action为Write、在Copies中选择你需要刻录多少份的Bleemcast、在Method中选择希望的刻录速度（不要超过CDR的标称刻录速度），最后点击Start，几分钟后就刻录好了，至于Advanced则不需要特别设定。

为了保证刻录的顺利进行，希望朋友们在刻录过程中关闭其它应用程序，更不要让你的电脑在刻录的同时做诸如查杀病毒、磁盘整理等非常消耗系统性能的工作，祝愿你能顺利的刻录成功！

